PLANETstation

PLAYSTATION™ Y PS2™ 100% REVISTA INDEPENDIENTE



JAK AND DAXTER

A MÍ ME DABAN DOS

BREATH OF FIRE IV

GUÍA COMPLETA

PRO EVOLUTION SOCCER

FÚTBOL EN ESTADO PURO

SUPLEMENTO GRATUITO GUÍA DE COMPRAS



¡¡¡SORTEAMOS!!!

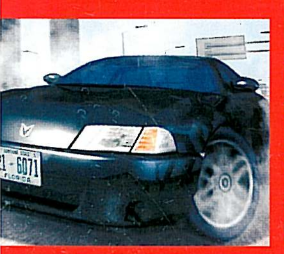
5 LOTES SILENT HILL 2

5 LOTES PRO EVOLUTION SOCCER

NÚMERO 37 | 495 PTAS. 2,98 EUROS



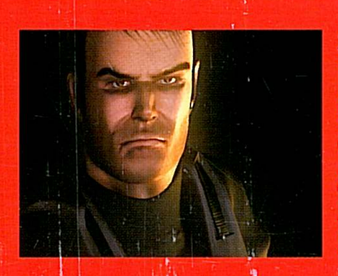
editorial aurum



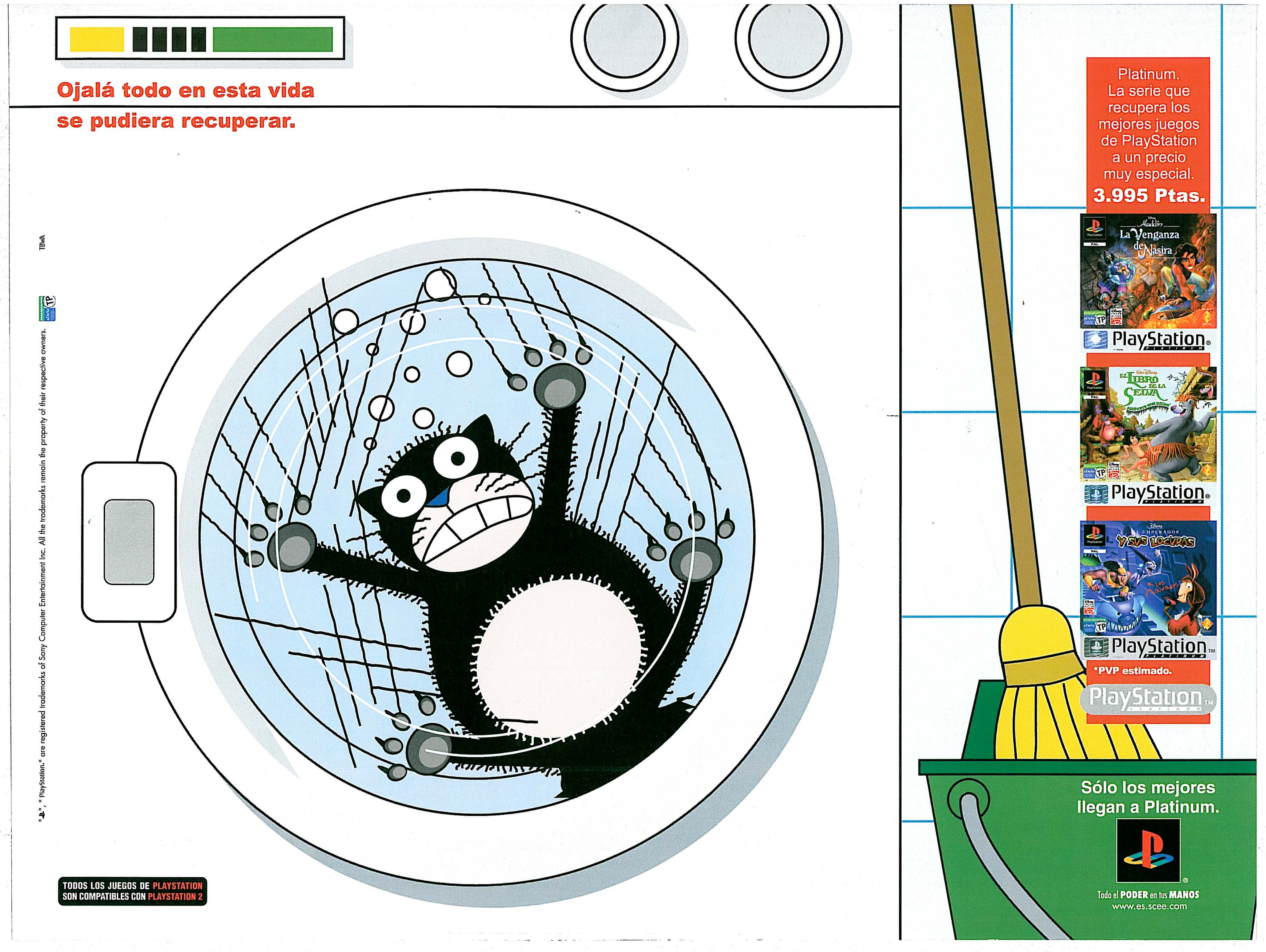
BURNOUT
PLAYSTATION 2 QUEMA RUEDA EN SU MÁS VIBRANTE ARCADE DE CARRERAS



SILENT HILL 2
KONAMI NOS INVITA A TRASPASAR EL UMBRAL DEL HORROR CON MAYÚSCULAS



SYPHON FILTER 3
EL ÚLTIMO GRAN JUEGO DE ACCIÓN PARA LA 32 BITS DE SONY



Ojalá todo en esta vida
se pudiera recuperar.
Platinum.
La serie que recupera los mejores juegos de PlayStation a un precio muy especial.
3.995 Ptas.
Aladdin La Venganza de Nasira
PlayStation PLATINUM
El Libro de la Selva
PlayStation PLATINUM
El Emperador y sus Locuras
PlayStation PLATINUM
*PVP estimado.
PlayStation PLATINUM
Sólo los mejores llegan a Platinum.
Todo el PODER en tus MANOS
www.es.scee.com
TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2
" ", " PlayStation." are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All the trademarks remain the property of their respective owners.
TBWA

DESPEGUE

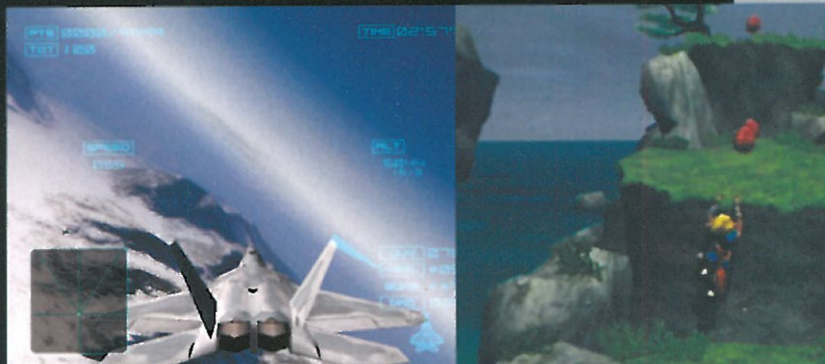
Corren nuevos tiempos para esta revista. Los años van pasando, el pelo va cayendo y, ante la alfombra que se estaba formando en la Redacción, nos hemos visto obligados a renovar el equipo humano que cada mes se pasa horas y horas jugando para hacer *PlanetStation*. La savia nueva de esta revista os ha querido ofrecer, además de los contenidos habituales, un suplemento especial que os sirva de guía para las compras navideñas. Seguro que muchos de vosotros aprovecharéis la bajada del precio de la PlayStation 2 para haceros con una (o para pedírsela a los Reyes), así que os hemos preparado un resumen con nuestra valoración de los juegos que encontraréis en las tiendas, tanto de PS2 como de nuestra querida PSOne. Disfrutadlo con salud... y sin empachos de turrón.

planet@intercom.es

PLANETSTATION 37 DICIEMBRE 2001
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Barcelona Tel.: 93 630 68 82 Fax: 93 652 45 25 E-mail: planet@intercom.es ed.aurum@retemail.es

EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibon Zugasti | **DIRECTOR** Nacho Fernández **JEFE DE REDACCIÓN** Óliver Méndez **REDACTOR** Tonio L. Alarcón **DISEÑO GRÁFICO** Mireia Prunés
COLABORADORES Xavier Gilabert, José Óscar Plaza, Carles Arenado, Rubén Jiménez (redacción), Eduardo Rodríguez (Corresponsal en Japón) **TRADUCTOR** Carles Sierra **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón
PUBLICIDAD BARCELONA: Jefe de Publicidad Enric Vallespí, Responsable de Publicidad Francisco García C/ Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06 Fax: 93 652 45 25 E-mail: ed.aurum@retemail.es
DISTRIBUCIÓN Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **IMPRESIÓN** Rotographik, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98 **SOLICITADO EL CONTROL OJD**

18 ACE COMBAT 4 **28** JAK & DAXTER




Trenton

FINAL FANTASY XI VA TOMANDO FORMA

LOS PRIMEROS DATOS DEL PRIMER RPG ONLINE QUE ESTÁ PREPARANDO SQUARE VAN LLEGANDO CON CUENTAGOTAS Y SON CADA VEZ MÁS INTERESANTES

Sí, ya sabemos que faltan aún unos cuantos meses para que *Final Fantasy X* llegue a nuestro país, pero no hemos podido resistir la tentación de desvelaros algunos nuevos detalles sobre su esperada continuación: *Final Fantasy XI*. Como era de esperar, el juego va a tener más de una similitud con *Phantasy Star Online*, el primer RPG en red que apareció en versión Dreamcast hace ya más de medio año.

El primer juego *on-line* de Square tendrá lugar en un mundo llamado Vana Dir. Parece que la ambientación de este mundo, como viene siendo habitual en algunos episodios de la saga, estará a caballo entre la espada y brujería y la tecnología. Al escoger nuestro personaje podremos optar entre diferentes razas (humanos y elfos incluidos), profesiones y sexos.

Una vez creado nuestro héroe nos adentraremos en una tierra que se está recuperando de una gran batalla que, 20 años atrás, resultó devastadora para todas las razas. No hay muchos datos más sobre el argumento, pero parece que una entidad maligna vuelve a amenazar Vana Dir y, por supuesto, deberemos evitar que lo consiga. Para ello nos podremos relacionar con una gran cantidad de personajes no jugables que nos proporcionarán información y diversos objetos que nos resultarán muy útiles. También será posible invitar a otros jugadores para que formen parte de nuestro equipo, que como mucho podrá estar formado por 6 internautas. Por supuesto, existirá la posibilidad de comunicarnos en tiempo real con cualquier personaje controlado por otro jugador gracias a un sistema similar al utilizado en el *Phantasy Star Online* de Sega.

Todavía no hay fecha definitiva para el lanzamiento de *Final Fantasy XI* pero, teniendo en cuenta que casi un 70% del juego ya está completado, es posible que a principios del próximo año ya contemos con algún dato oficial del título que seguro revolucionará el mundo de los RPG.

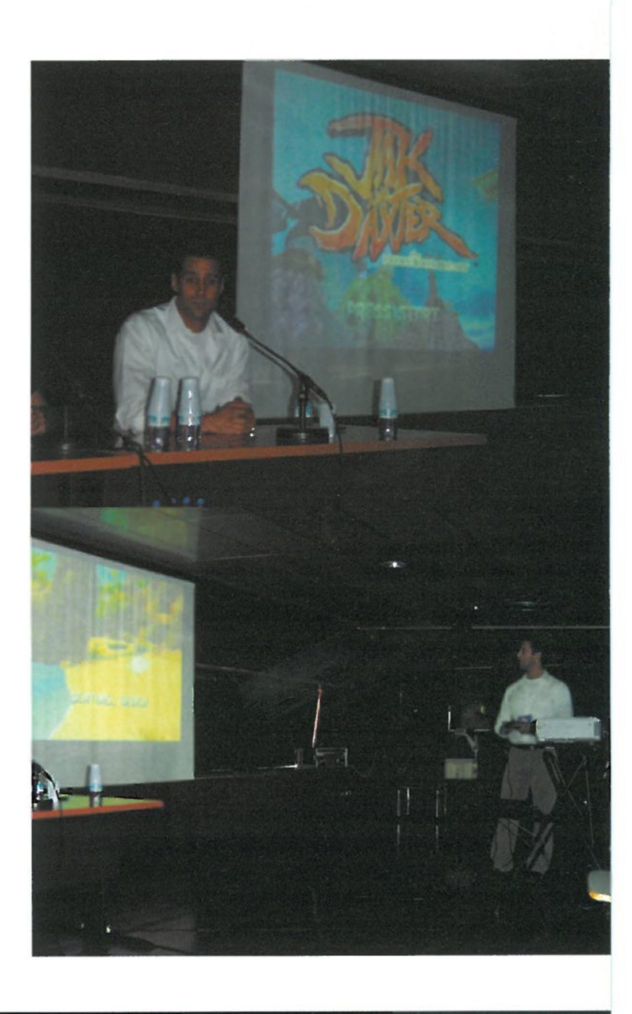




POR SUPUESTO, EXISTIRÁ LA POSIBILIDAD DE COMUNICARNOS EN TIEMPO REAL CON CUALQUIER PERSONAJE CONTROLADO POR OTRO JUGADOR







UN ART FUTURA CON MUCHO ARTE

Tal y como ya os anunciamos el mes pasado, en esta edición de Art Futura (celebrada del 25 al 28 de octubre en Barcelona) tuvieron mucha importancia los videojuegos en parte gracias al patrocinio de Sony. En el marco de la feria se montó una exposición titulada *Videojuegos: El Estado del Arte* y también se celebraron conferencias dedicadas al proceso de creación de *Los Sims* o la película *Final Fantasy: La Fuerza Interior*.

Sin duda, uno de los acontecimientos más destacables de Art Futura fue la visita de Jason Rubin, uno de los fundadores de Naughty Dog. Rubin hizo honor a su fama de estrella 'asequible' del mundo de los videojuegos y nos explicó con pelos y señales cómo ha ido desarrollando su equipo ese juegazo llamado *Jak and Daxter* que podéis encontrar analizado en este mismo número. Entre otras cosas, el padre de Crash Bandicoot alabó el potencial de la PlayStation 2 y aseguró que con su nueva creación pretende conseguir que los jugones puedan, por fin, disfrutar de una aventura sin ninguna interrupción gracias a la ausencia de tiempos de carga.



METAL GEAR SOLID 2 YA ESTÁ AQUÍ

Cuando estéis leyendo está líneas, el esperado, adorado, idolatrado, ansiado, venerado... (vale, vale, intentaremos controlar nuestras emociones) *Metal Gear Solid 2* ya podrá jugarse en Estados Unidos. En nuestro próximo número podréis encontrar toda la información sobre la versión americana del juego (que, curiosamente, va a ser la primera en aparecer), pero ya os podemos avanzar nuevos detalles sobre esta nueva obra maestra de Hideo Kojima gracias al nuevo tráiler que se mostró en el pasado Tokyo Game Show.

En estas imágenes puede volver a verse a Fortune y a Vampire, y también una espectacular pelea entre el enigmático Ninja y Revolver Ocelot. Además, hemos podido apreciar durante unos pocos segundos a Solidus Snake armado con un fusil y una espada (por lo que el enfrentamiento con Solid Snake promete ser antológico).

Una vez finalizadas las versiones NTSC (la japonesa se pone a la venta el 29 de noviembre), Konami ya está trabajando en la versión PAL de *Metal Gear Solid 2*. Aunque todavía no tenemos ninguna fecha definitiva, nosotros apostamos por el mes de febrero como el momento más probable para el lanzamiento del juego.

DE PISTOLAS, ZOMBIES Y DINOSAURIOS

El mes pasado os informábamos de la aparición inminente en Japón de una versión para PlayStation 2 de la recreativa *Gun Survivor 2 Code: Veronica*, desarrollada conjuntamente por Capcom y Namco. Pues bien, la mismísima Capcom Europa ha asegurado hace poco que el juego llegará también al viejo continente.

Según fuentes oficiales, este juego de pistolas que intentará borrar el mal sabor de boca que dejó el anterior *Gun Survivor* estará en las tiendas durante el próximo mes de febrero. El arcade es una mezcla entre *Time Crisis* y el universo *Resident Evil* que además será totalmente compatible con la flamante pistola GunCon 2 de Namco.

Pero las noticias de *shooters* para pistolas basados en títulos de Capcom no terminan aquí. También se ha hecho oficial hace poco que PlayStation 2 contará con una versión de *Dino Crisis Gun Survivor*, aunque tendremos que esperar hasta el 2002 para jugarlo.



BREVES

¿UN NUEVO CASTLEVANIA?

Tras el *Castlevania: Symphony of the Night* de PlayStation y el más reciente *Circle of the Moon* de Game Boy Advance, nos ha llegado hace poco un rumor sobre un posible nuevo episodio de la saga en PlayStation 2. Todo parece indicar que, manteniendo la auténtica tradición de los *Castlevania*, este futuro juego sería en 2D. En cuanto se produzca alguna confirmación oficial os informaremos puntualmente.

LINUX Y PLAYSTATION 2

Sony ha confirmado recientemente que el kit de Linux para PlayStation 2 se pondrá a la venta en Occidente. Gracias a este accesorio, la consola se convertirá en todo un filón para los aficionados a la programación, ya que permitirá crear todo tipo de utilidades (e incluso juegos) para PS2. De momento todavía no se conoce ni la fecha de lanzamiento ni el precio de este kit.

INFOGRAMES NOS DEVUELVE ATARI

La noticia que os adelantábamos hace algunos meses se ha hecho por fin realidad. Infogrames ha anunciado que *Splashdown* y *MX Rider* (sus dos próximos lanzamientos para PS2) se pondrán a la venta bajo la marca Atari. De esta manera, la compañía gala empezará a sacar provecho de este mítico sello y en el futuro parece que la utilizará para distribuir sus juegos de deportes extremos.

MÁS ROL PARA PS2

Sega ha anunciado que va a realizar una conversión de *Skies of Arcadia* para GameCube y PlayStation 2. Este RPG apareció hace ya algunos meses para Dreamcast paliando en parte la escasez de juegos de este tipo que padecía la consola de Sega. En el mundo de Arcadia las ciudades están situadas en diferentes islas flotantes y, para ir de una a otra, es necesario desplazarse con impresionantes barcos.



NUEVOS PERIFÉRICOS

La cadena de tiendas MGK ha decidido introducirse en el mundo de los periféricos fabricando sus propios accesorios para consolas. Para empezar, ha puesto a la venta una serie de productos entre los que se encuentran una tarjeta de memoria de 1 Mega, un mando digital llamado Playmaster Digital y un controlador analógico bautizado como PlayMaster Double-Shock. Todos estos periféricos son compatibles con PSOne y PlayStation 2. La tarjeta de memoria y el mando digital se pondrán a la venta a un precio de 7,15 euros (unas 1.186 pesetas), mientras que el Double-Shock costará 14,40 euros (2.390 pesetas aproximadamente).

Junto con estos periféricos destinados a la consola de Sony, MGK también distribuye una lupa con luz incorporada, un cable link y una batería recargable compatibles con la Game Boy Advance de Nintendo.

UN PACK PASADO POR AGUA

Por desgracia, cada vez se producen menos lanzamientos para nuestra querida PSOne porque los desarrolladores prefieren centrarse en los títulos para PlayStation 2. Sin embargo, entre tanta escasez, en el número pasado os ofrecíamos el análisis de *Atlantis: El Imperio Perdido*, una interesante mezcla de plataformas y aventuras basado en la película que Disney estrenará próximamente.

Ahora Sony ha decidido lanzar al mercado un pack especial que incluirá una PSOne y una copia del juego al módico precio de 21.900 pesetas (o 131, 62 euros, que hay que ir acostumbrándose). La caja de la consola se ha rediseñado incorporando imágenes de este título, así que estamos ante un regalo muy interesante de cara a las cercanas navidades.

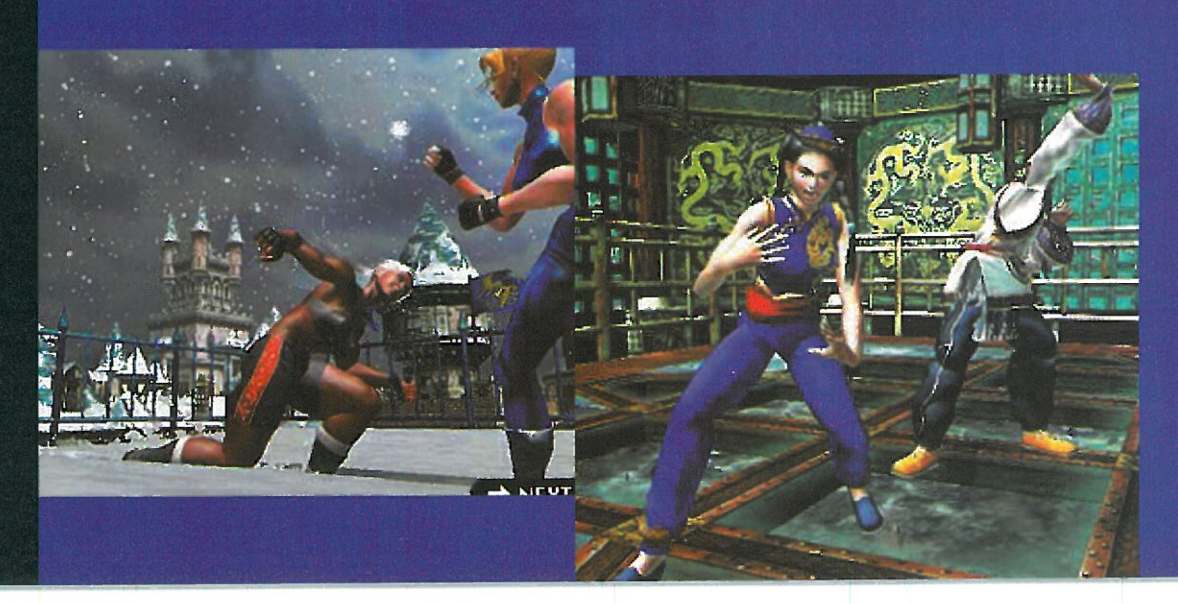


UNOS LUCHADORES MUY VIRTUALES

Buenas noticias para todos los fans de la saga *Virtua Fighter*. En una reciente rueda de prensa, Sega (y más concretamente su equipo de programación AM2 capitaneado por Yu Suzuki) mostraron el aspecto de la versión para PlayStation 2 de la cuarta parte de la saga.

La verdad es que, tal y como podéis juzgar por vosotros mismos gracias a las capturas que acompañan a esta noticia, el aspecto gráfico del juego es inmejorable y el salto con respecto a la anterior versión para consola (el *Virtua Fighter 3tb* de Dreamcast) es notable. La aparición de esta esperada edición para la consola de Sony está prevista para el próximo 31 de enero de 2002 en Japón y lo más probable es que para el mes de marzo ya lo tengamos en tierras occidentales.

Os recordamos que la recreativa original (desarrollada para máquinas con placa Naomi 2) ha cosechado muy buenas críticas en territorio nipón e incluso hay quien dice que es bastante mejor que *Tekken 4*... La lucha está servida.




PI07


BURNOUT


aDeSe
+16


Criterion
GAMES


PlayStation 2
Acclaim
www.ACCLAIM.com

SNK DICE ADIÓS



La noticia se veía venir hace ya algún tiempo, pero ahora ya se ha hecho, por desgracia, oficial. Después de una auténtica travesía por el desierto que ha durado casi dos años, SNK ha anunciado que dejará de existir a finales de este año. La compañía japonesa es la creadora de las míticas recreativas basadas en la placa Neo Geo, así como de algunas consolas domésticas entre las que destaca la más reciente Neo Geo Pocket Color. Además, también son los autores de sagas tan inolvidables como *King of Fighters* o *Fatal Fury*.

Los malos resultados económicos han obligado a SNK a cerrar sus puertas, pero nos dejan un gran legado en forma de juegos que han marcado una época. Los más nostálgicos podéis leer la emotiva carta de despedida de la compañía en su página web: www.neogeo.co.jp.

LA X-BOX YA TIENE PRECIO

La ciudad francesa de Cannes acogió durante el mes pasado un evento organizado por Microsoft en el que la compañía americana presentó su flamante X-Box en Europa. En la conferencia se despejaron al fin muchas de las incógnitas sobre el precio y la fecha de lanzamiento de la consola.

La nueva máquina del señor Gates se pondrá a la venta en el Viejo Continente el día 14 de marzo a un precio de 479 euros (es decir, unas 80.000 pesetas aunque para entonces ya estaremos acostumbrados a pagar en la nueva moneda). Los juegos tampoco serán precisamente económicos, ya que costarán unas 11.500 pesetas.

La intención de la compañía es tener listo para los primeros días del lanzamiento de la Xbox un stock de nada más y nada menos que un millón y medio de consolas. De todas formas, para ir abriendo boca, Microsoft dará a conocer su máquina en una serie de eventos bautizados como The X-Box Xperience (curiosamente se llaman igual que las fiestas que organizó Sega para presentar su Dreamcast). De momento sólo se ha confirmado la celebración de varios de estos eventos en Gran Bretaña, pero lo más probable es que dentro de poco se anuncie su celebración en otros países.

EL FUTURO DE SHENMUE 2



Durante las últimas semanas se ha especulado bastante sobre el destino de *Shenmue 2*, la segunda parte del juego de Yu Suzuki que maravilló a los usuarios de Dreamcast. Al final, sin embargo, parece que se ha aclarado totalmente su futuro.

En el pasado Tokyo Game Show se anunció de forma oficial que tanto *Shenmue 2* como *Phantasy Star Online* contarán con sus respectivas versiones para Xbox. El proceso de desarrollo de ambos juegos parece que va viento en popa y los dos utilizarán el disco duro y la conexión a Internet de la Xbox.

De esta manera se aclara la plataforma que continuará acogiendo esta saga, pero ¿qué pasa con las versiones del juego para Dreamcast? Pues el hecho de que *Shenmue 2* aparezca finalmente en la consola de Microsoft ha supuesto de rebote que los dreamcasteros americanos se queden sin poder disfrutar del juego. Según el acuerdo entre Sega y la compañía de Bill Gates, el título de Suzuki pasa a ser exclusivo de la Xbox en los Estados Unidos.

Este acuerdo, sin embargo, no afecta para nada al territorio europeo, así que *Shenmue 2* sí verá la luz finalmente en el viejo continente.

EL PANACUBE, SÓLO PARA JAPÓN



A partir del día 13 de diciembre, los japoneses podrán hacerse con ese curioso artilugio de Panasonic que combina las prestaciones de la GameCube y las de un reproductor DVD. El aparato en cuestión permitirá jugar con los títulos de la consola de Nintendo y reproducir películas en DVD. Su precio al cambio es de unas 58.000 pesetas y, por si no os habíais dado cuenta, convierte al Cubo en una máquina con unas prestaciones similares a la PlayStation 2. Parece que esta especie de mutación de la GameCube ha sido bautizada como Panasonic Q, pero de momento el aparato no va a salir del territorio nipón. Ni Estados Unidos ni Europa tienen por ahora posibilidades de disfrutar del PanaCube.

EL ESTADO DE LA LUCHA EN GBA



Parece que el trono del mejor juego de lucha para Game Boy Advance va a estar bastante reñido. A las versiones de *Street Fighter* para la pequeña consola de Nintendo deberemos sumarle dentro de poco nuevas ediciones de otras tres míticas sagas dentro del mundo de los beat'em-up: *Tekken, Guilty Gear y The King of Fighters*.

El juego de lucha de Namco estará a la venta en Japón el próximo 21 de diciembre y ya se ha confirmado que se podrán disputar combates entre equipos de 3 luchadores. Esta interesante opción parece que también estará incluida en la versión portátil de *Guilty Gear X*, aunque este juego no estará en las tiendas japonesas hasta la primavera del 2002. Por su parte, parece que la versión de *The King of Fighters* (desarrollado por Marvelous Entertainment y no por la extinta SNK) sí llegará finalmente a Occidente. Incluso podríamos jugarlo por aquí antes de lo previsto, ya que se prevé que su lanzamiento americano tenga lugar durante el mes de marzo y poco después llegará a Europa.

PLANETA JAPÓN



TOKYO GAME SHOW'2001 OTOÑO

LA CONSAGRACIÓN DE PS2

Una vez más, con el frío otoñal de Japón como acompañante destacado, se celebró entre los días 12 y 14 de Octubre una nueva edición del Tokyo Game Show. El número de asistentes superó con creces al de la edición de primavera, 129.626 frente a 118.080 del pasado TGS. Esta feria ha tenido un morbo especial porque los competidores más directos de PS2, Nintendo Game Cube y Microsoft X-Box, han enseñado ya las principales cartas con las que se enfrentarán a la bestia negra de 128 bits. Pero por suerte la consola de Sony ha contado también con un amplio catálogo de novedades, desarrolladas por compañías como Atlus, Capcom, Enix, Hudson-Soft, Koei, Konami, Namco, Sega, Square, Taito o la propia Sony Computer Entertainment. Un software de calidad que prevee una cómoda presencia de Sony en el panorama de los videojuegos durante las próximas navidades y el siguiente año.









SEGA

Los tiempos cambian y la compañía del erizo azul, junto al genio Yu Suzuki, presentó como título estrella *Virtua Fighter 4*. También Tetsuya Mizuguchi, Ohji Hiroi y Noriyoshi Ohba presentaron *Space Channel 5 Part 2*, *Sakura Taisen On-Line* y *Eternal Arcadia* respectivamente.



CAPCOM

La compañía de Osaka, como viene siendo habitual, deleitó a todos sus visitantes con juegos para quitarse el sombrero. Buena muestra de ello podría ser la segunda entrega de *Onimusha*, que tanto argumental como técnicamente superará con creces a su antecesor. Por su parte, *Maximo* es un espléndido homenaje en 3D a la saga *Ghosts'n'Goblins*. Y uno de los bombazos que ha sorprendido a propios y extraños es *Auto Modellista*, un juego de carreras al más puro estilo *GT3* con un diseño de coches que se vale de la ténica *cell shading*, de manera parecida a lo visto en juegos como *Jet Set Radio* para Dreamcast.





ENIX-GAME ARTS

Enix, compañía responsable del fenómeno *Dragon Quest*, ahora se encarga de distribuir los juegos de Game Arts en Japón. Por eso, la conversión de *Grandia 2* verá dentro de muy poco la luz en PS2, y también han anunciado un nuevo capítulo llamado *Grandia Xtreme*. El próximo 22 de noviembre el grupo de desarrollo interno de Enix, Armor Project, lanzará al mercado nipón la reconversión en 3D del clásico *Dragon Quest 4* ¡para PSX!, mientras que los desarrolladores de Tri-Ace continuarán las odiseas espaciales de *Star Ocean 3*.

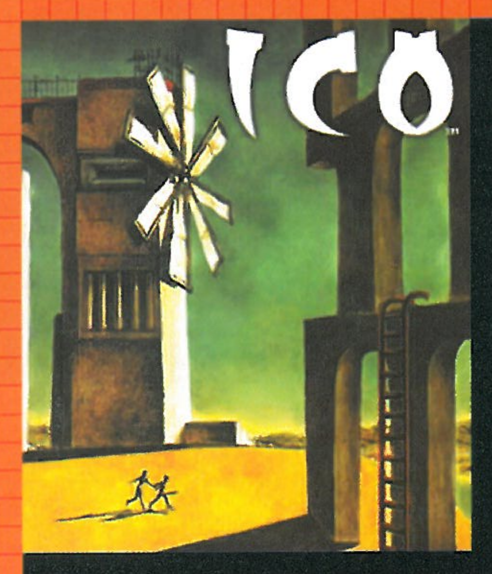
KONAMI

La gran Konami, al margen de *Metal Gear Solid 2* (desde luego, a ese juego hay que darle de comer aparte) presentó las terceras partes de *Genso Suikoden* y *Tokimeki Memorial*. Hemos de señalar que el *look* de ambos es radicalmente distinto al de sus antecesores. *Suikoden III* se desarrollará en un entorno 3D, mientras que el *simulation-game Tokimeki* estará generado con secuencias que también utilizan la técnica *cell shading*, también conocida como *manga dimension*.









SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Esta división de la multinacional creadora de los Trinitron, dirigida por el mismísimo Ken Kutaragi (padre de las dos consolas de Sony), dio a conocer numerosos títulos de gran calidad, casi todos ellos RPGs. Entre éstos encontramos *Ico*, un action-RPG que guarda ciertas similitudes con *Dark Cloud*, y que cuenta con unos escenarios arquitectónicamente alucinantes, además de *Wild Arms 3 Advanced*, *Legaia Duel Saga* y *Popolocrois 3*. La última locura japonesa desarrollada por Sony se llama *Yoakeno Mariko* y es un simulador de baile en el cual no sólo tendremos que mover el esqueleto, sino que además antes deberemos entrenar muy duro. Para ello, utilizaremos un micrófono fabricado por Ascii para dar las órdenes a los extraños protagonistas del título.







LOS STANDS MÁS VISITADOS DEL EVENTO

1 MICROSOFT Co. Ltd.
2 ATLUS CO. LTD.
3 NTT DoCoMo Inc.

JUEGOS A TENER EN CUENTA...

1 BOMBERMAN KART **(PS2-HUDSON SOFT)**
2 ARMORED CORE 3 **(PS2-FROM SOFTWARE)**
3 SPACE OF YAMATO 2 **(PS2-BANDAI)**
4 SUNRISE HEROES 2 **(PS2-SUNRISE)**
5 HARUSHINENGUI 2 **(PS2-KOEI)**
6 RPG TSUKURU 5 **(PS2-ENTERBRAIN)**
7 SHIN MEGAMI TENSEI 2 **(PSOne-ATLUS)**
8 CROWLANSER III **(PS2-ATLUS)**
9 VAMPIRE NIGHT **(PS2-NAMCO)**
10 ALPINE RACER 3 **(PS2-NAMCO)**







SILENT HILL 2

¡QUÉ MIEDO, QUÉ MIEDO, PREFIERO LA *MUET.TE!*

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

El trono de los juegos terroríficos perteneció indiscutiblemente a la saga *Resident Evil* hasta el año 1999, cuando Konami decidió presentar sus armas en batalla y desarrolló una magnífica respuesta a la hegemonía de Capcom bajo el nombre de *Silent Hill*. Pero, mientras la famosa creación de Shinji Mikami se caracteriza por la acción frenética y los abundantes toques gore, el juego protagonizado por Harry Mason apostaba más por una atmósfera opresiva y aterradora. Ésta se apoyaba en unos bastante discutidos fondos neblinosos y sombríos (en Redacción aún seguimos preguntándonos si aquello fue un toque lleno de inteligencia o una prueba de gandulería).

Un par de años más tarde, nos llega la secuela de aquel título, aunque la única ligazón argumental que existe entre los dos es que están ambientados en esa ciudad tomada por fuerzas demoníacas que es Silent Hill. En esta ocasión nos meteremos en la piel de un hombre llamado



James Sunderland, que recibe una carta de su mujer Mary en la que le pide que se encuentren en la urbe que da título al juego. Lo que pasa es que su mujer está muerta o sea que, o el correo de Estados Unidos funciona aún peor que el de nuestro país o estamos hablando de un suceso paranormal de mucho mal rollo.

Pero James, en una prueba de valor que nos hace sospechar que debe trabajar como buscador de *freaks* para *Crónicas marcianas* (trabajando en eso, ya nada le debería dar miedo), coge su coche y sin pensárselo dos veces viaja a enfrentarse con lo desconocido. Allí se encontrará, como Harry Mason en el primer *Silent Hill*, con una ciudad envuelta en una espesa niebla poblada por deformes criaturas. Por supuesto, también habrá una serie de personajes igual de torturados que él y que le ayudarán a desvelar el cruento suceso de su vida que ha desencadenado esta torturante pesadilla.

LAS COLINAS TIENEN (MAT)OJOS

Pese a los dos años transcurridos, la mecánica de esta secuela es prácticamente idéntica a la de su predecesor. Por mucho que James sea un personaje diferente, sus movimientos y sus capacidades son las mismas que las de su predecesor, y además comparten un arsenal de objetos prácticamente idéntico. Una radio estropeada servirá para indicarnos con un desagradable ruido de estática cuándo un monstruo amenazador esté cerca, y usaremos una pequeña linterna de solapa colocada en el bolsillo de nuestra chaqueta para iluminar los oscuros rincones de la ciudad. ¿Os suena? Bueno, hay que decir que la tubería oxidada de *Silent Hill* es sustituida aquí por un tablón con unos clavos en el extremo, pero no es que sea un cambio precisamente revolucionario.

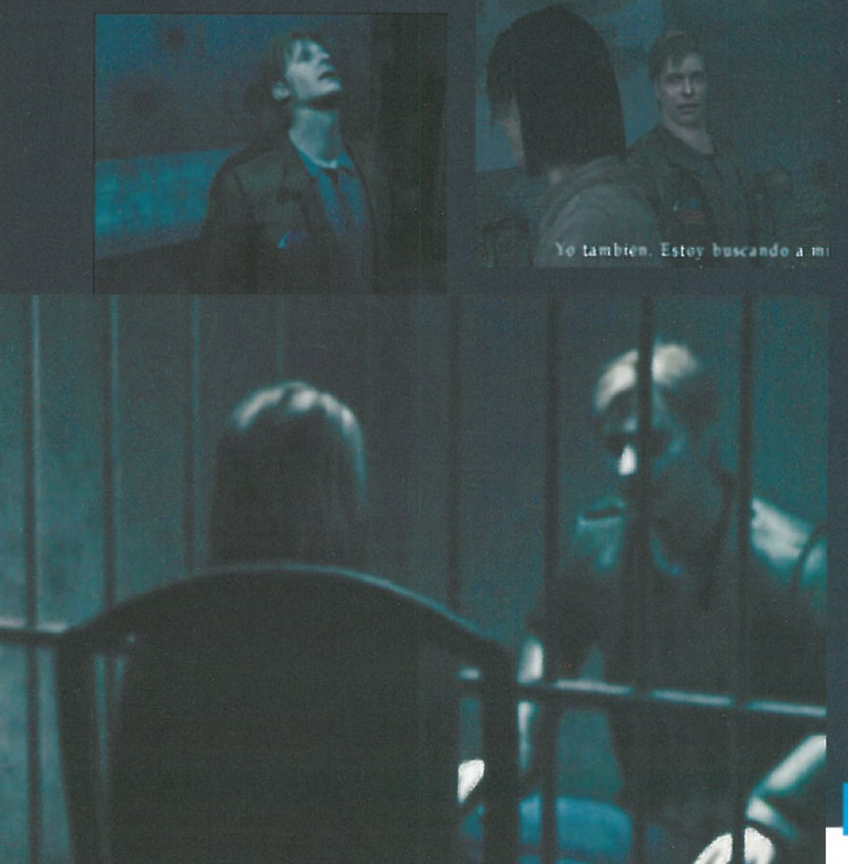
AUNQUE JAMES SEA UN PERSONAJE DIFERENTE, SUS MOVIMIENTOS Y SUS CAPACIDADES SON LAS MISMAS QUE LAS DE SU PREDECESOR, ADEMÁS COMPARTEN UN ARSENAL DE OBJETOS PRÁCTICAMENTE IDÉNTICO

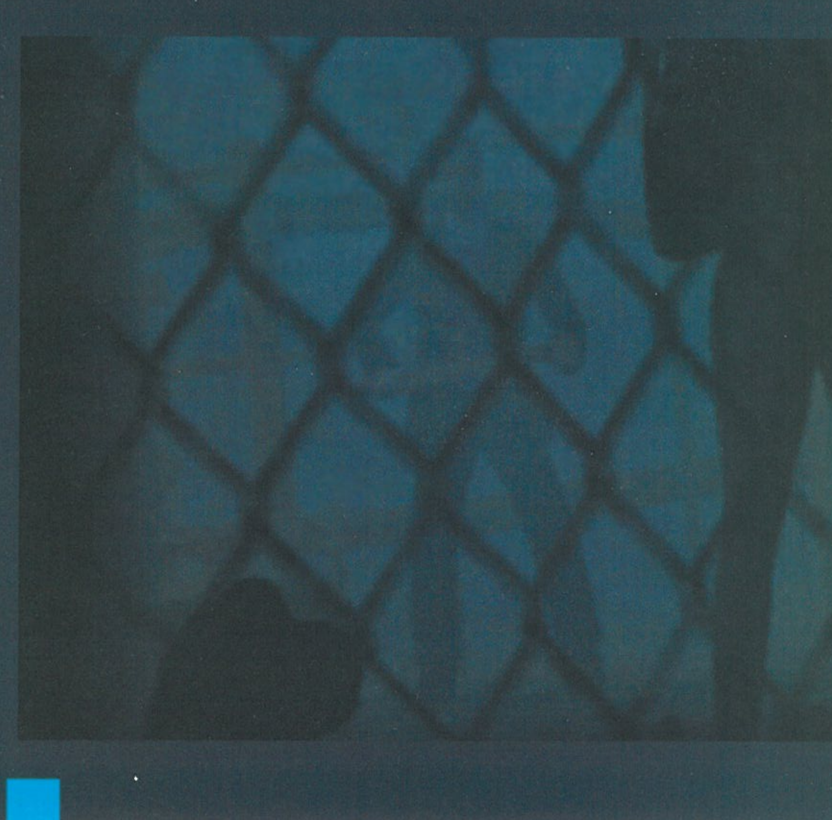
UNA DE LAS APORTACIONES MÁS INTERESANTES DE ESTE *SILENT HILL 2* ES QUE EL NIVEL DE DIFICULTAD ES AJUSTABLE EN DOS PARÁMETROS: PRESENCIA DE ENEMIGOS Y COMPLICACIÓN DE LOS *PUZZLES*

LUEGO NO DIGAS QUE NO TE AVISAMOS

James Sunderland no es el primero que se mete en líos en Silent Hill. Dos años ha, un padre de familia llamado Harry Mason conducía tranquilamente junto a su hija Cheryl por una carretera comarcal de los Estados Unidos (quizá por aquello de ahorrarse el dinero de los peajes). De repente, una niña desconocida apareció en medio del camino y le obligó a dar un volantazo, y sufrió un serio accidente al ladito de la ciudad de la niebla eterna. Al despertar y no encontrar a su hija, Harry se puso a buscarla, entrando en una pesadilla sin fin de la que apenas había alguna salida positiva.









Tampoco ha variado la estructura y el estilo de mapeado del juego. El protagonista deberá abrirse camino por la ciudad con la ayuda de un mapa en el que se nos irán marcando los progresivos descubrimientos (entre ellos, las numerosas calles literalmente derruidas). Pero sobre todo se verá obligado a vagar insistentemente por edificios laberínticos de pasillos estrechos y sucios, sumidos en la más completa oscuridad (parece ser que en el Ayuntamiento de Silent Hill nunca se acordaban de pagar la factura de la luz), buscando llaves, resolviendo *puzzles* o matando de vez en cuando a algún enemigo despistado.

Una de las aportaciones más interesantes en este aspecto de *Silent Hill 2* es que el nivel de dificultad es ajustable en dos parámetros: presencia de enemigos y complicación de los *puzzles*. De esta manera, podrán disfrutar del juego tanto los temerosos que prefieran la exploración de los dantescos escenarios como los aficionados al estilo 'destripa zombies a tiros' de los *Resident Evil*. Y si a alguien se le da especialmente mal la resolución de enigmas, también podrá acomodar la mecánica a su gusto (más que nada, porque hay algunos puzzles que se generan aleatoriamente, para desespero de los menos dados a pensar).

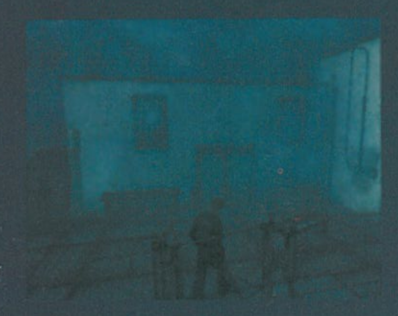
LA RESURRECCIÓN DEL MAL

Donde este segundo *Silent Hill* ha dado un salto impresionante es a nivel gráfico, algo normal teniendo en cuenta que ha pasado de una consola de 32 bits a una de 128... aunque no por ello es menos asombroso. Quizá lo más llamativo sean las secuencias de vídeo que, pese a que son de una duración excesivamente corta, tienen tanta calidad que pueden hacer pensar a los despistados que están presenciando un trozo de película de imagen real. Tampoco se quedan atrás las secuencias en tiempo real, que dan unas magníficas muestras del poderío del *emotion engine* de la bestia negra de Sony.

Además, el primitivo efecto de niebla del primer título ha sido sustituido por otro absolutamente asombroso, en el que se nota el cuidadoso estudio que los desarrolladores de Konami han hecho de este fenómeno atmosférico, dándole una textura y una 'vida propia' totalmente realista. Tampoco se quedan atrás los efectos de luz: si los de *Silent Hill* ya dejaron boquiabierta a la Redacción en pleno, los de esta secuela nos han obligado a comprar una gran remesa de flotadores (de patito, por supuesto) para no sucumbir ahogados en la baba. Ver cómo se refleja la luz en los objetos brillantes o cómo se mueven las sombras según por dónde enfoquemos los objetos hace que, en comparación, la linterna de Edward Carnby en *Alone in the Dark 4: TNN* parezca una auténtica antigualla.

En pocas palabras, este *Silent Hill 2* no hace más que presentar un poco más de lo mismo pero con una resolución técnica mucho más brillante. Así que, mientras los fans del primer título disfrutarán como borricos, sus detractores lo lanzarán a los perros a la primera ocasión. Y es que tiene que gustarte mucho la mecánica de este *survival horror* de Konami para pasártelo cinco veces y poder disfrutar de los cuatro finales *serios* y el *cachondo* que nos ofrecen como recompensa.

VER CÓMO SE MUEVEN LAS SOMBRAS SEGÚN POR DÓNDE ENFOQUEMOS LOS OBJETOS HACE QUE LA LINTERNA DE EDWARD CARNBY EN *ALONE IN THE DARK 4: TNN* PAREZCA UNA AUTÉNTICA ANTIGUALLA





CUATRO PERSONAS MUERTAS DE MIEDO



1 JAMES SUNDERLAND Llega a Silent Hill en busca de su mujer, ya que pese a que lleva tres años muerta le ha escrito una carta pidiéndole que se encuentren en aquella ciudad. Arrastra consigo un secreto durísimo que le duele tanto que no ha podido afrontarlo.

2 ANGELA OROSCO Cuando James la encuentra por primera vez, está desorientada en un cementerio y buscando a su madre. Su extraño e infantil comportamiento responde a un hecho horrible y malsano que le ha marcado para el resto de su vida.



3 EDDIE DUMBROWSKI Su primera aparición, vomitando abundamente, no es precisamente agradable. Es una persona muy avergonzada de su desagradable aspecto físico, aunque tiene una forma muy particular de luchar contra ello...



4 MARIA SERÍA una mujer exactamente idéntica a Mary, la mujer de James, sino fuera porque su peinado, su forma de vestir y su comportamiento son totalmente distintos. Muestra un extraño apego hacia el protagonista.



ACE COMBAT 4

EL AUTÉNTICO AS DE LOS CIELOS

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **ENERO**

No contentos con hacer el mejor juego de lucha 'en tierra' para PlayStation (*Tekken 3*), los señores de Namco están a punto de sorprendernos con el que sin duda será el mejor 'juego de lucha aérea' para PS2. Desde luego, no hemos jugado a ningún título para consola que se acerque siquiera a la majestuosidad, la espectacularidad y la adicción de este *Ace Combat 4*. A medio camino entre la simulación y el arcade, este título aprovecha la potencia de PS2 para generar unos gráficos que están a la altura (¡y qué altura!) de lo que se espera de esta consola. Una de las mejores maneras de definir estos gráficos es empleando la palabra 'fotorrealistas'. Desde el diseño de los aviones hasta las texturas de los terrenos (vistas desde lo alto de los cielos, porque sino quedan de un borroso que tira de espaldas) son de un realismo brutal.

UNA DE LAS MEJORES MANERAS DE DEFINIR LOS GRÁFICOS DE *ACE COMBAT 4* ES EMPLEANDO LA PALABRA 'FOTORREALISTAS'

El sol se refleja en tiempo real sobre los sinuosos ríos de color dorado en pleno atardecer, nuestras alas dejan estelas de humo al pasar por zonas bombardeadas, los misiles impactan reduciendo a un cúmulo de partículas lo que antes eran orgullosas bases de radares y silos de submarinos... Verlo para creerlo, un auténtico espectáculo aéreo de gran resolución.

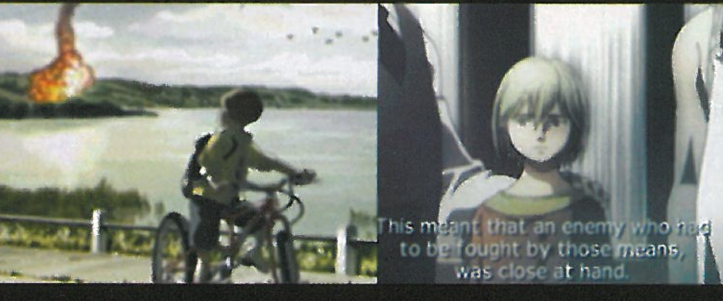
MOTORES A PUNTO

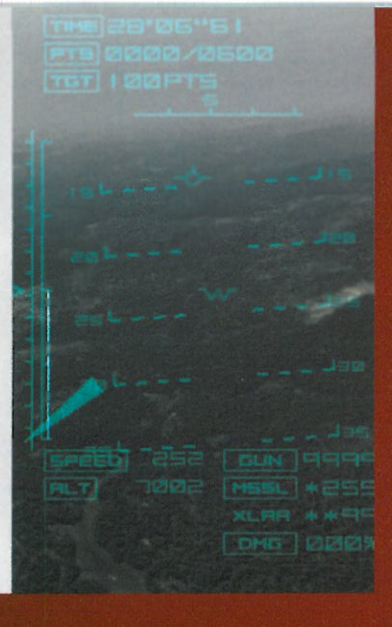
Como sucedía en *Ace Combat 3*, este título tiene como trasfondo una historia muy bien articulada que, de una manera bastante especial,



UNA HISTORIA A SU ALTURA

Al principio del juego y cada vez que acabemos ciertas misiones, se nos ofrecerá un fragmento de la historia en la que se apoya *Ace Combat 4*. Gracias a unas imágenes de gran resolución y exquisita factura, acompañadas de unas elegantes melodías, podremos conocer la historia de un huérfano y su relación con el as de la aviación Yellow 13, en un mundo sumergido en el sinsentido de la guerra. Conforme vayamos cumpliendo misiones con nuestro misterioso piloto, veremos cómo el resultado de ellas afecta a estos dos entrañables personajes... y qué papel les ha tocado jugar en una amarga historia de amistad y heroísmo.



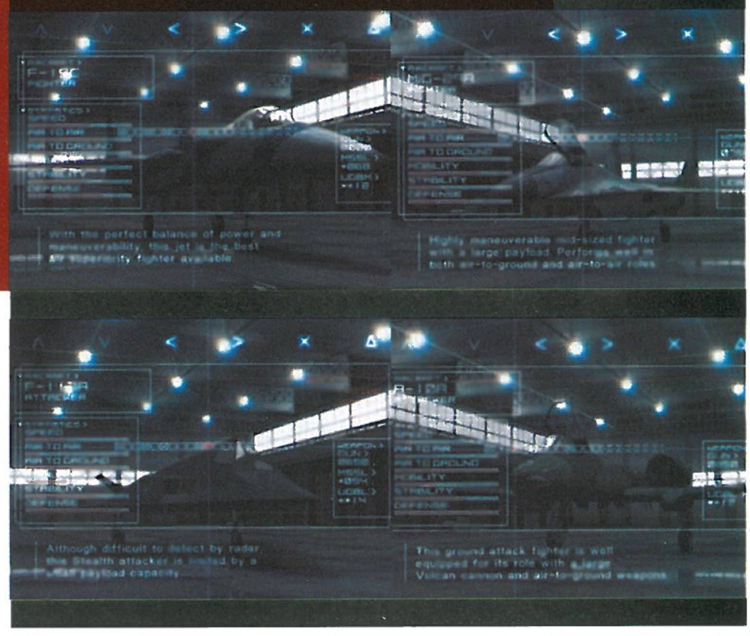






ELIGE CON CUIDADO

El control de cada uno de los 21 aviones de este juego es único. Cada una de las capacidades, armamento y características únicas de las naves hará que la elección de la adecuada sea determinante para el éxito de nuestra misión. ¿Qué es más adecuado para deshacernos de bases de submarinos, un A-10 o un MIG-29? ¿Por qué caza optaremos para acabar con éxito un ataque antiaéreo, el rápido Tomcat o todo un F-18? Este elemento le da aún más salsa a este magnífico juego, y lo distancia de cualquier otro *shooter* / simulador visto hasta la fecha.

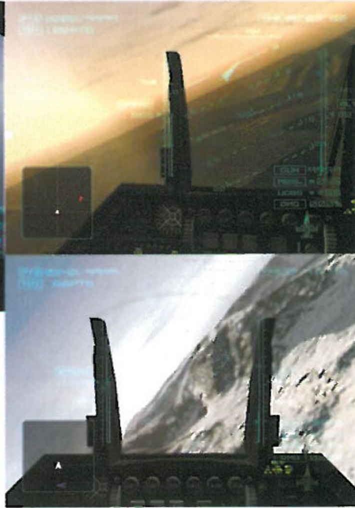


conecta todas las misiones. Y qué misiones. A diferencia de otros juegos, en *Ace Combat 4* los desarrolladores han planificado cuidadosamente cada objetivo para mantenernos absolutamente enganchados al Dual Shock 2. Nos encomendarán objetivos muy diversos: misiones de castigo, operaciones de escolta, proveer de soporte aéreo a tropas de tierra, destruir satélites enemigos... Todo ello mientras nos enfrentamos a las condiciones destructivas más variadas, como perfectas formaciones de cazas enemigos o ataques del cañón destructor Stonehendge que nos obligarán a

COMO SUCEDÍA EN *ACE COMBAT 3*, ESTE TÍTULO TIENE COMO TRASFONDO UNA HISTORIA MUY BIEN ARTICULADA QUE, DE UNA MANERA BASTANTE ESPECIAL, CONECTA TODAS LAS MISIONES



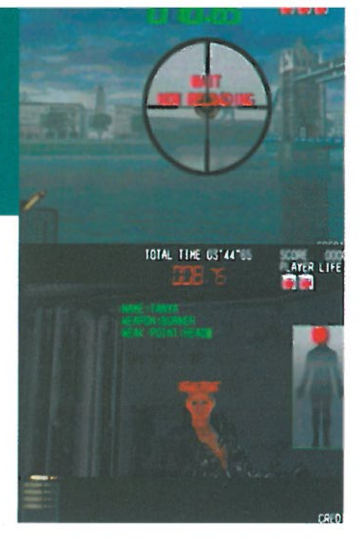




ponernos a cubierto, entre otras. De hecho, esta cuidada jugabilidad (que provoca que acabes irremediablemente enganchado al juego) es lo que nos hace pensar que Namco no sólo ha trabajado duramente el aspecto técnico de *Ace Combat 4*, superando incluso esta planificación a sus alucinantes gráficos.

Tan sólo pedimos que la cuidada ambientación sonora, que además de trepidantes melodías incluye voces de nuestros compañeros de escuadrón, incorpore un correcto doblaje al castellano. De ser así, estaríamos hablando más que de un juego, de toda una futura experiencia jugable... muy pronto en la consola de más altos vuelos que hay ahora en el mercado.





SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE

OTRA VEZ EN EL PUNTO DE MIRA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

El año pasado tuvimos la suerte de poder jugar en PlayStation 2 con la conversión de uno de los arcades que más tensión suscitaba en los salones recreativos. Estamos hablando de *Silent Scope*, una máquina que nos invitaba a convertirnos en francotiradores de élite. Para ello utilizaba un periférico en forma de rifle que nos mostraba la pantalla enormemente ampliada, y gracias al cual teníamos que afinar la puntería al máximo para acabar con una serie de terroristas a lo largo de diferentes misiones. Pues bien, hemos podido echar la mano encima a una versión previa de su segunda parte, que parece que adolece de los mismos problemas que aquella conversión que ya nos queda lejana.

KONAMI NO AFINA MUCHO LA PUNTERÍA

El principal incoveniente es que, en un juego pensado para jugar con un rifle de francotirador, la sensación que transmite el jugarlo con el Dual Shock 2 (no hay periférico especial para *Silent Scope 2*) es como la de comerse un bocadillo de pan con pan. A pesar de esta irreparable falta, hemos de decir que este *shooter* tiene una pinta bastante correcta. Gráficamente es fiel al arcade (que ya tiene su tiempo y tampoco se distingue por sus gráficos espectaculares, pero bueno), e incluirá nuevos modos de juego para alargar la vida a un título en principio de tan corta duración como éste. Además, pensando en ello, el juego incorpora la posibilidad de jugar con cualquiera de los dos duros y macarrónicos protagonistas.

GRÁFICAMENTE ES FIEL AL ARCADE E INCLUIRÁ NUEVOS MODOS DE JUEGO PARA ALARGAR LA VIDA A UN TÍTULO EN PRINCIPIO DE TAN CORTA DURACIÓN COMO ÉSTE

Aunque desde luego no ha cambiado mucho respecto a su antecesor, no dudamos que este *Silent Scope 2: Dark Silhouette* contente en su momento a los amantes de la recreativa, así como a los que perdieron litros de adrenalina con su primera parte. Esperaremos a echar unos tiros con la versión definitiva para disparar al fin nuestro veredicto sobre lo que parece una correcta (aunque mutilada) conversión de arcade.

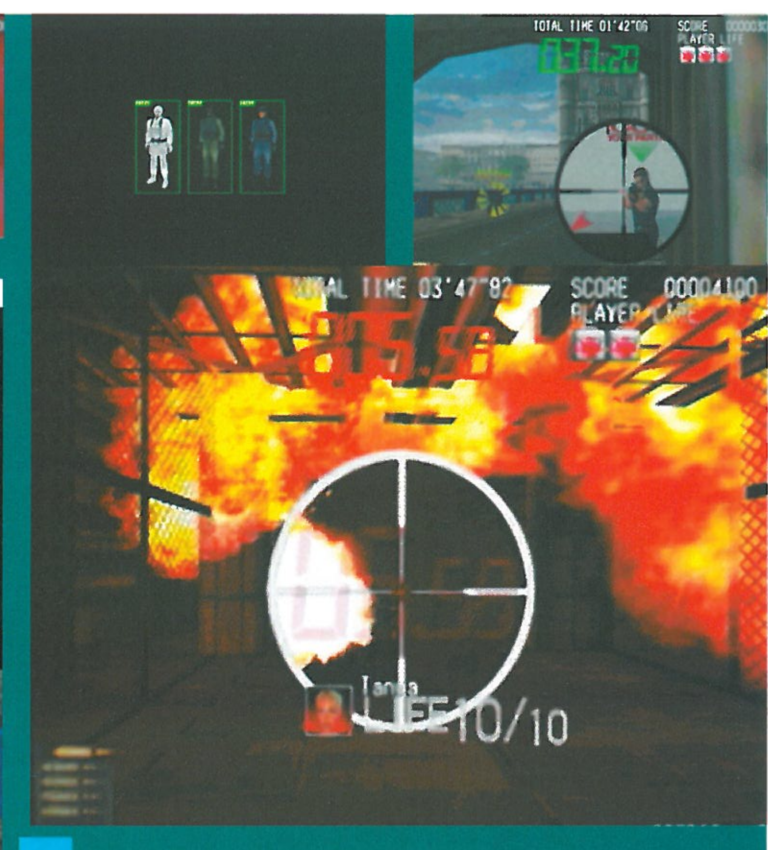


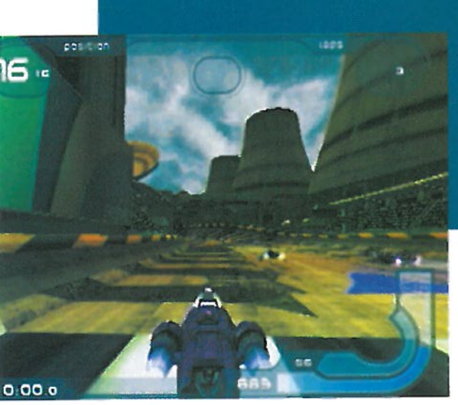


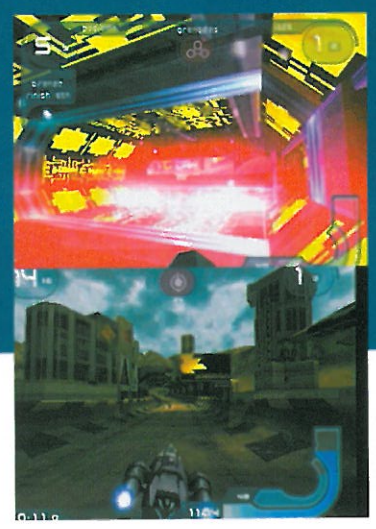
EN COMPAÑÍA SE DISPARA MEJOR

Antes de empezar el modo Historia, *Silent Scope 2* nos permite elegir entre dos francotiradores. Éstos, dos tíos duros-durísimos, responden al nombre de Jackal y Falcon. Durante todo el recorrido del juego, cada uno de ellos estará apostado en distintos lugares (si nos descuidamos, es posible que hasta le endiñemos a nuestro compañero un tiro en la cocorota), ofreciéndonos distintas perspectivas de la acción. De esta manera, una vez finalizado el juego (algo que, a priori, no parece demasiado difícil), podremos empezarlo de nuevo eligiendo otro personaje y, por tanto, un camino distinto.









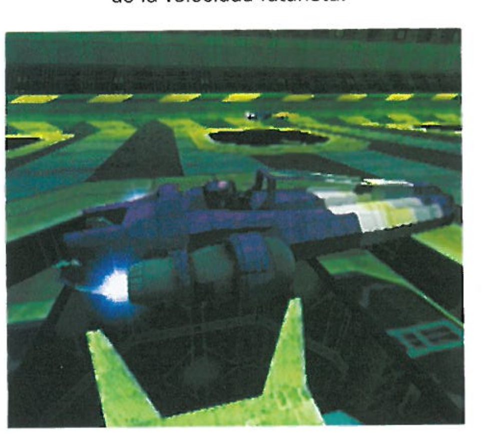


WIPEOUT FUSION

LA VELOCIDAD DEL FUTURO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **STUDIO LIVERPOOL**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

Ha llovido mucho desde que las aeronaves más ilustres de la historia de PlayStation realizaron su primera aparición en 1995. Rápidamente convirtieron a *Wipeout* en el nuevo emblema de la compañía Psygnosis. Y aunque hace poco supimos lo que era la auténtica velocidad de la mano de Acclaim con *Extreme G3*, los amantes de la saga siguen esperando con ilusión el debut del nuevo título en PS2. Pues bien, gracias a la potencia de la bestia negra de Sony, el esperado *Wipeout Fusion* se coloca en el trono de la velocidad futurista.



La nueva entrega sitúa la acción en el año 2150, momento en que la liga de aerodeslizadores antigravitacionales F9000 calienta motores. Llama la atención la opción que nos permite escoger entre diferentes pilotos que condicionarán la conducción del vehículo según sus virtudes, defectos y su nivel de alcohol en la sangre. Llegar el primero a la meta puede ser más complicado que nunca.

Wipeout Fusion promete una gran variedad de pistas, rivales, armamento e ítems (misiles, Turbo Enforcer, etc.), zonas para acelerar y una imprescindible opción Multijugador a pantalla partida. Os podemos asegurar, como viene siendo tradición, que los vehículos gozan de una suave y precisa conducción. Además, el título ha apostado por un remodelado de naves (que serán configurables a nuestro antojo) y la creación de múltiples atajos en las pistas que nos forzaran a agudizar nuestro sentido de la orientación.

Ya falta poco para disfrutar de túneles tecnicolores, curvas vertiginosas y azulados regueros de humo. Elementos todos ellos que forman parte de la ambientación futurista que tanta admiración despierta entre los fans de la saga *Wipeout*, y que la 128 bits de Sony se encargará de plasmar con maestría para el deleite del personal.

LA NUEVA ENTREGA SITÚA LA ACCIÓN EN EL AÑO 2150, MOMENTO EN QUE LA LIGA DE AERODESLIZADORES ANTIGRAVITACIONALES F9000 CALIENTA MOTORES

UNA BANDA SONORA DE LUJO

La familia *Wipeout* siempre ha brillado por la excelente colección de temas que se incluyen como banda sonora del juego. La saga, con ansias futuristas, siempre ha optado por artistas selectos practicantes del tecno. *Wipeout Fusion* no se olvida de sus predecesores y como plato fuerte cuenta con la presencia de los hermanos Hartnoll, también conocidos como Orbital, que colaboran con la canción *Funny Breaks* (remezclada por Plump DJs). También encontraremos otros artistas de la talla de Future Sound Of London, cuyo clásico tema *Papua New Guinea* es revisado por Hybrid. Y la lista no se acaba aquí: Luke Slater (*Bolt Up*), Timo Maas (*Old School Vibes*), Utah Saints (*Sick*)... Como siempre, temas enérgicos y ritmos ácidos para aceleradas carreras.



HEADHUNTER

CINE DE ACCIÓN EN TU PS2

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **AMUZE**
EDITOR **SEGA**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

California, EEUU. Siglo XXI. Las fuerzas del orden se han privatizado, pasando a manos de una empresa llamada ACN, (Anti-Crime Network). Los policías de siempre son sustituidos por los llamados 'Headhunters' (Cazacabezas), unas fuerzas de élite entrenadas en las más delicadas artes de las armas y el combate.

Tras este atractivo y futurista guión, creado por Philip Lawrence (*Expediente X*) se encuentra *Headhunter*, un nuevo juego de acción de Sega para PS2 desarrollado durante tres años en la factoría de Amuze.

ERES EL MÁS DURO

Como es obvio tras leer su argumento, no nos dedicaremos precisamente a ir repoblando los jardines con rosas de colores. Encarnaremos a Jack Wade, un cazarrecompensas amnésico contratado por una dulce señorita (bastante bien 'definida') para descubrir a los asesinos de su padre. Además, Wade tiene la necesidad de sacarse la licencia de Headhunter, y de paso descubrir qué sucedió en su pasado. Nuestra aventura comienza en un laboratorio, donde unos enmascarados pretenden extraer al protagonista sus preciados órganos (con los que obviamente se había encariñado), y acaba despertando en una cama preguntándose qué está ocurriendo. A partir de este inquietante inicio, deberemos cumplir las misiones del ACN y desentrañando la historia personal de Jack.

IMPRESIONANTES GRÁFICOS, MISMOS MOVIMIENTOS.

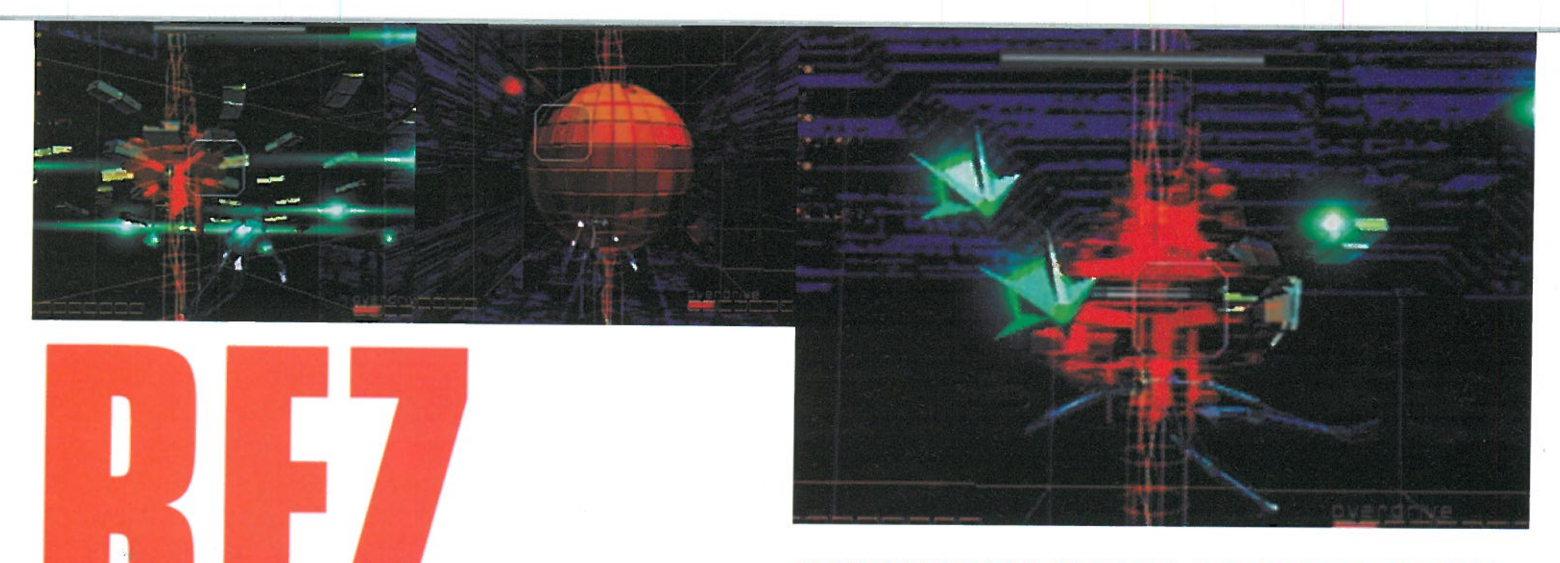
Todas las secuencias del juego tienen un nivel gráfico altísimo, con una base cinematográfica importante, utilizando todo tipo de movimientos de cámara, planos / contraplanos... Empezaremos a salivar y a sorprendernos al comprobar que los escenarios y fondos son muy detallados, y cuentan con infinidad de elementos que dan realismo al entorno (coches, semáforos, edificios, tiendas...). Los movimientos del personaje, pese a que camina más tieso que el palo de una bandera, están muy logrados y cuentan con animaciones bastante buenas. Las acciones que podrá realizar Wade son las clásicas de los juegos de este tipo (¡azucarillo para quien las adivine!). Agacharse, apuntar, disparar, rodar, pegarse a la pared y asomarse, recoger objetos, usar palancas, etc... Vamos, ningún alarde originalidad, pero de una calidad tal que promete, en su salida definitiva al mercado, robar horas de sueño a muchos

TODAS LAS SECUENCIAS DEL JUEGO TIENEN UN NIVEL GRÁFICO ALTÍSIMO, CON UNA BASE CINEMATOGRÁFICA IMPORTANTE, UTILIZANDO TODO TIPO DE MOVIMIENTOS DE CÁMARA, PLANOS / CONTRAPLANOS...

¿TIENES CARNET DE CONDUCIR?

Uno de los elementos sorprendentes del juego es la posibilidad de desplazarse entre misión y misión acoplados al manillar de una impresionante moto. "¿Peroooo... esto no era un juego de disparos?", oímos que murmulla el lector medio de *PlanetStation*. Bueno, la verdad es que es todo un punto a favor de la variedad del juego, ya que da mucha vidilla... y caminar es muy cansado.





REZ

POLÍGONOS MUSICALES

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **UNITED GAME ARTIST**
EDITOR **SEGA**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

En un primer momento Tetsuya Mizuguchi, uno de los mayores genios creadores de Sega, bautizó con el título *K-Project* al sucesor de *Space Channel 5* (el juego musical que catapultó a la fama a Ulala en la consola Dreamcast). United Game Artist (UGA) finalmente ha creado *Rez*, un innovador shoot'em-up de acción musical que está preparado para ser el digno sucesor de la sexy reportera galáctica de pelo rosa.

¿Cómo describir este... juego? Lo mejor es que echéis un vistazo a las capturas que acompañan este artículo. *Rez* es una sorprendente amalgama de polígonos, destellos luminosos y un estallido de efectos sonoros. Tras esta apariencia se esconde un juego de disparos en 3D al estilo *Panzer Dragoon*, aunque mezclado con el virtuosismo de luz y colores de 'juegos' como *Fantavision*. Por lo que hemos podido ver hasta el momento, nuestro personaje principal se reduce a una serie de rayas que simulan una silueta humana y puede disparar un rayo láser a través de una mirilla con la que apunta a los adversarios. Podemos encañonar un máximo de 8 objetivos mientras los enemigos aparecen enfrente, a los lados e incluso detrás.

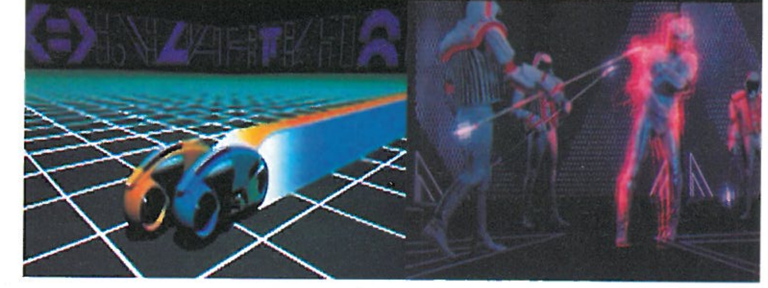
La acción musical entra en escena cuando conseguimos alcanzar a nuestros adversarios. Dependiendo del número de elementos que logremos abatir generaremos diferentes sonidos, mientras intentamos que éstos encajen en el ritmo base de las elegantes tonadas electrónicas que suenan de fondo. El estallido de un platillo, teclados deformados, bajos reventados, bombos mecánicos y un largo arsenal de instrumentos sonarán tras la destrucción de los elementos en pantalla. Si mezclamos la puntería con una cierta noción del ritmo nos daremos cuenta, mientras vamos pasando niveles, que los escenarios 'visualizan' e interpretan nuestras creaciones rítmicas mediante espectaculares metamorfosis de polígonos y sinfonías multicolores. Ejem... ¡ya os advertimos que era raro!

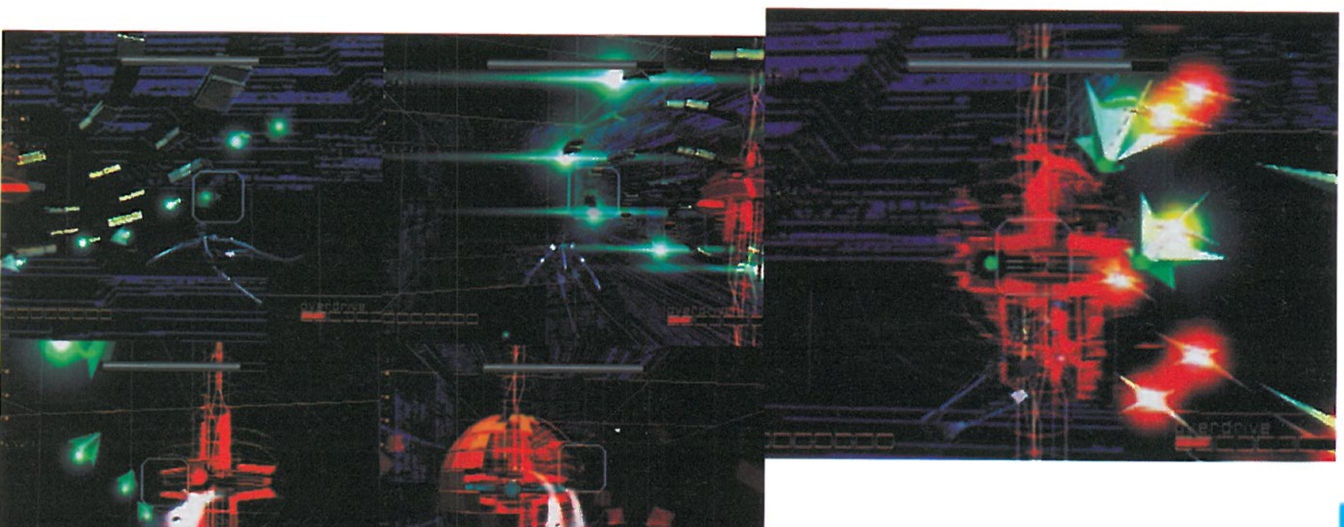
NOS DAREMOS CUENTA, MIENTRAS VAMOS PASANDO NIVELES, QUE LOS ESCENARIOS 'VISUALIZAN' E INTERPRETAN NUESTRAS CREACIONES RÍTMICAS MEDIANTE ESPECTACULARES METAMORFOSIS DE POLÍGONOS Y SINFONÍAS MULTICOLORES

El juego intenta aunar el aspecto gráfico y musical gracias a un innovador concepto dentro del género de la acción musical. Aunque en *Rez* no aparecerán ni Michael Jackson ni los simpáticos molodians de *Space Channel 5*, la nueva creación de UGA promete derretir nuestras retinas y perforar los tímpanos siguiendo los beats del compositor Keiichi Sugiyama. Una experiencia visual y sonora de alta calidad que promete romper moldes.

UN JUEGO *ATRONADOR*

Walt Disney nos sumergió en el mundo de los videojuegos en 1982 a través de *Tron*, película entonces futurista del director Steven Lisberger. Actores de la talla de Jeff Bridges, Bruce Boxleitner y Cindy Morgan dieron vida a personajes que se introducían en sus creaciones interactivas... un film que la gente de UGA seguro que tuvo presente antes de empezar a trabajar con el espectacular diseño de *Rez*.





PLANETSTATION Y KONAMI

SORTEAMOS...

5 LOTES

SILENT HILL 2

SORTEAMOS **5 LOTES** QUE INCLUYEN UNA COPIA DEL JUEGO, UNA CAMISETA, UNA BARRA DE CARAMELO, UN PIN Y UNA TAZA EXCLUSIVOS SILENT HILL 2. PARA HACERTE CON UNO, SÓLO TIENES QUE RESPONDER CORRECTAMENTE ESTA PREGUNTA:

¿CUÁL ES EL NOMBRE DE LA CIUDAD DONDE TIENEN LUGAR LOS ACONTECIMIENTOS DE SILENT HILL 2?

A **MARBELLA GIL**
B **SILENT HILL**
C **SITGES HILL**
D **BEVERLY HILLS**

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A:
CONCURSO SILENT HILL 2 (PLANET 37)
PlanetStation Editorial Aurum
C/Joventut, 19 08830 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.

No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.

Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.

El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 3 de enero de 2.002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 39 de *PlanetStation*.







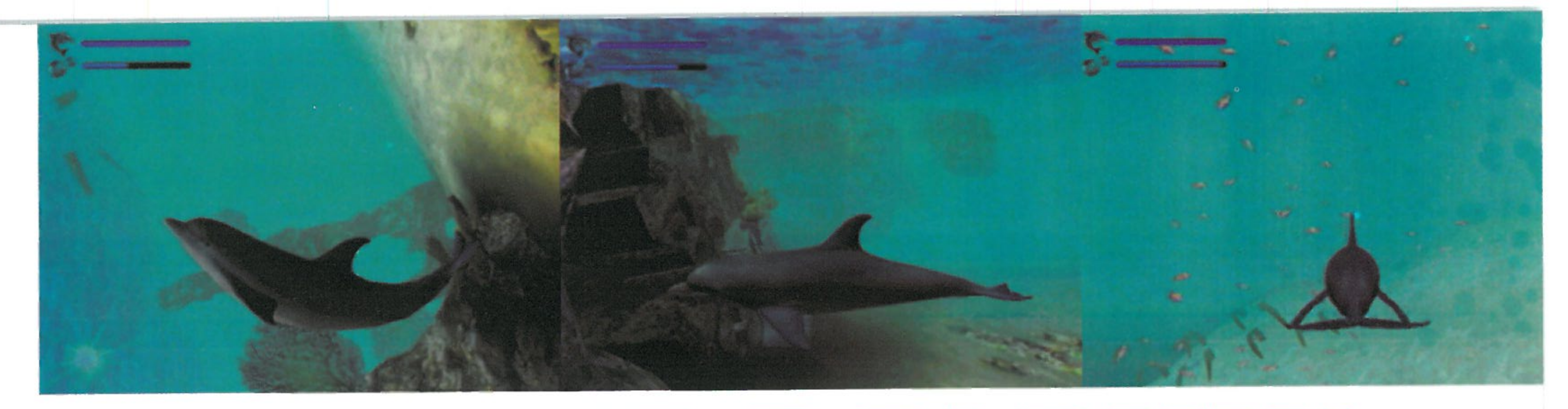
¿CUÁL ES EL NOMBRE DE LA CIUDAD DONDE TIENEN LUGAR LOS ACONTECIMIENTOS DE SILENT HILL 2?

A MARBELLA GIL
B SILENT HILL
C SITGES HILL
D BEVERLY HILLS

NOMBRE ______________________

DIRECCIÓN ______________________ C.P. ________

TELÉFONO ______________________



ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

EL MARAVILLOSO MUNDO SUBMARINO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **APPALOOSA INTERACTIVE**
EDITOR **SEGA**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

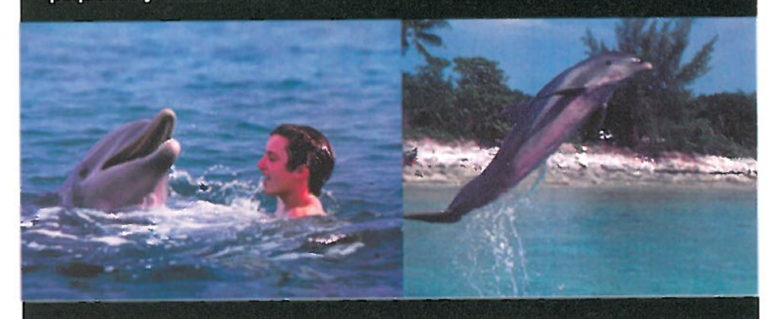
El prestigioso escritor David Brin, maestro de la ciencia ficción, colaboró activamente con Appaloosa Interactive en la creación y el desarrollo de esta epopeya ecológica. El nuevo *Ecco the Dolphin* nos sitúa en una época en la que los delfines y los humanos viven en paz y se encargan de mantener la correcta evolución de la civilización juntando sus fuerzas. La armonía peligra cuando una entidad maligna, apodada Foe, envía una nave espacial al pasado con la intención de evitar el pacto de unión entre las dos especies. Su objetivo: la conquista y la aniquilación de toda forma viviente en la Tierra. Tras este apocalíptico planteamiento encontramos a Ecco, un delfín encargado de viajar a través del tiempo para salvaguardar el futuro de la civilización.

Este título plasma con elegancia la inmensidad del mundo subacuático y consigue una lograda ambientación que permite al usuario introducirse en la piel del mamífero marino. Como ya pudimos apreciar en la anterior edición del juego en Dreamcast, Ecco podrá nadar parsimoniosamente entre sus congéneres en nuestra PS2 y además se comunicará con ellos mediante su sónar. Podremos saltar y realizar divertidas cabriolas fuera del agua para sumergirnos después otra vez dejando un hipnótico rastro de burbujas. Las diferentes clases de peces, tortugas, ballenas, tiburones, los reflejos de la luz en el agua y la frondosa vegetación marina son pruebas suficientes: el juego promete ser una pequeña maravilla visual de efectos balsámicos.

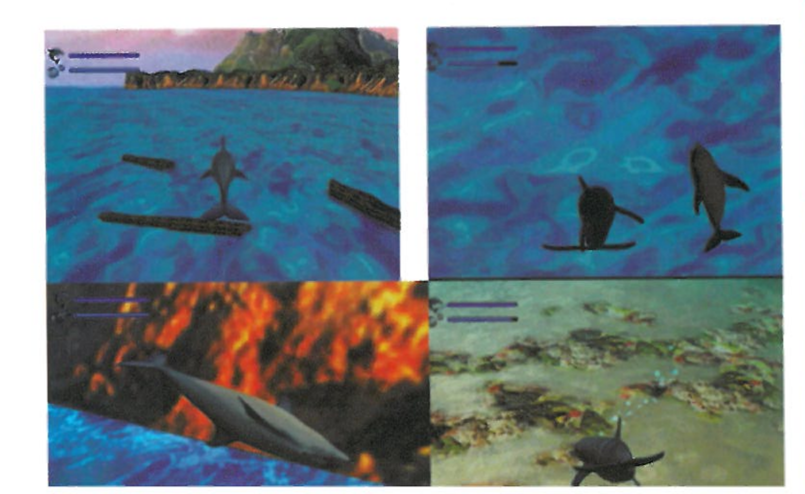
El original argumento y la belleza del apartado gráfico evocan las añejas obras de Julio Verne y sus fantasías náuticas. La recreación perfecta de los movimientos de delfín y sus sonidos son alicientes que dejan entrever la original propuesta del título, destinado a saciar la sed de aventuras submarinas (¡uao!) de los poseedores de una PS2.

MI AMIGO FLIPPER

En 1963 James B. Clark realizó una ya mítica película, que más tarde se convirtió en serie de televisión, y que contó con un reciente remake protagonizado por Elijah 'Frodo' Wood. Estamos hablando, cómo no, de Flipper, el inolvidable delfín mediático que dio la vuelta al mundo, y que aún sigue presente en el recuerdo de algunos programadores. Los chicos de Appaloosa Interactive han impregnado sabiamente la simpatía inherente al famoso animal de dientes cónicos, hocico delgado, ojos pequeños y vocación televisiva.



ECCO PODRÁ NADAR PARSIMONIOSAMENTE ENTRE SUS CONGÉNERES EN NUESTRA PS2 Y ADEMÁS SE COMUNICARÁ CON ELLOS MEDIANTE SU SONAR





POWER RANGERS: TIME FORCE

GO, POWER RANGERS, GO!



PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **CLIMAX DEVELOPMENT**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Los *Power Rangers* se han convertido en la adaptación americana de personajes de culto como *Ultraman* o *Godzilla*. Al igual que la serie, este título está pensado para los peques de la casa, que disfrutarán repartiendo mamporros a diestro y siniestro a los malos malosos.

La aventura empieza con una secuencia cinemática extraída de la televisión, que junto a la trepidante música nos introduce en un submundo de mutaciones, kárate y monstruos de goma que caracterizan este tipo de producciones. Acto seguido, deberemos escoger nuestro Power Ranger: Rojo, azul, verde... y ya estamos listos para enfrentarnos a quien haga falta.

Tal y como pasaba en el anterior título para PS One *Power Rangers: Lightspeed Rescue*, nos moveremos en limitados escenarios 3D. Nuestros héroes pueden saltar, dar puñetazos, patadas y golpes especiales para ir eliminando a los malos que aparecen en nuestro camino. Cabe señalar que la estructura se basa en misiones independientes, las cuales deberemos completar en un tiempo determinado.

Como en cualquier beat'em-up que se precie, al completar cada misión un enemigo final nos estará esperando para recibir una buena dosis de leña. Además, seremos capaces de jugar mini-combates transformados en enormes robots destructores.

Pese a ser un juego sin grandes pretensiones, seguro que hará disfrutar a los incondicionales de la serie (los más pequeños) que se sentirán *Power Rangers* por unos momentos. ¡A metamorfosearse!



SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE

AQUÍ HAY PERRO ENCERRADO

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **ART**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

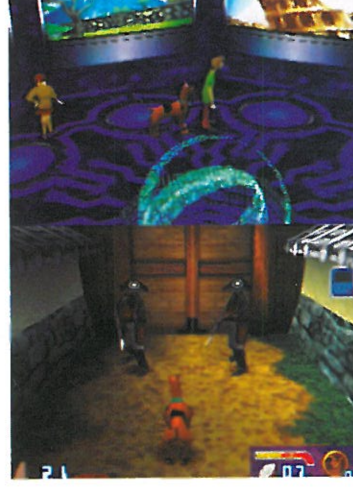
Muchos todavía nos acordamos de *Scooby Doo*, ese simpático perro que nos alegraba las tardes mientras nos comíamos el yogur sentados frente al televisor. En el juego no falta ninguno de los carismáticos personajes de la serie, incluidos Shaggy y su perilla. El fantástico grupo de detectives desvela-misterios nos introducen en una aventura cibernética, en la que tendremos que derrotar a un fantasma que no tiene otra cosa que hacer que ir esparciendo virus informáticos por el mundo.

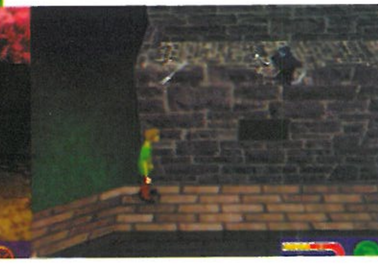
Éste es un título pensado especialmente para los más pequeños de la casa, que seguro se lo pasarán en grande con las aventuras de este canino. El desarrollo del juego es muy sencillo. Deberemos avanzar cogiendo todo lo que aparezca por pantalla y derrotando a los eventuales enemigos que se dedican a bloquearnos el paso, al estilo de títulos de plataformas como *Pato Donald Quack Attack* o *Crash Bandicoot*, lanzándoles tartas para que desaparezcan. Como viene siendo habitual en el género, por el camino deberemos romper las cajas que nos encontraremos para coleccionar tartas, vidas, galletas...

La versión previa cuenta con unos gráficos bastante toscos, aunque tiene una parte sonora bastante conseguida (aunque echamos en falta aquel carismático doblaje sudamericano). Ahora que se acerca la película basada en este entrañable personaje, ésta es una buena oportunidad para que la nueva generación redescubra un tipo de dibujos animados que hoy en día parecen desfasados, pero que mantienen su encanto sesentero.









+ logos y tonos en... www.mi-logo.com

mi LOGO® 906 42 14 55

¡¡NUEVOS MODELOS!!

- ALCATEL One Touch Easy 300
- ERICSSON T29S, R520M, T20E, SH888, S868, I888
- SIEMENS SL45
- PANASONIC EB6092

Crea tus propios logos en nuestra página web
www.mi-logo.com

Recibe más logos!!
Con nuestro FAXBACK
Si quieres ver más logos y tonos, llámanos desde tu FAX al **954 55 81 30** eligiendo la opción "sondeando para recibir" y ¡¡te mandaremos un montón para que elijas!!

LOGO Y TONO del mes
Bongo Bong · MANU CHAU
915007
302131

TOP 40 LOGOS

1	2	3	4	5
100008	212462	314502	702123	704441
6: 202227	7: 211573	8: 100007	9: 314561	10: 202615
11: 200402	12: 702095	13: 702114	14: 704452	15: 702289
16: 704531	17: 704447	18: 211630	19: 704457	20: 704520
21: 211583	22: 704569	23: 100082	24: 303757	25: 210379
26: 211610	27: 702120	28: 200436	29: 200868	30: 200037
31: 300144	32: 702037	33: 702072	34: 702095	35: 702246
36: 702261	37: 100282	38: 100017	39: 314126	40: 702193

¡¡Nuevos logos!! ¡¡Nuevos logos!! ¡¡Nuev

302516	302540	850745	850663
851089	851088	851099	201367
851088	850209	850679	201400
201280	201281	201284	201292
201370	201371	201373	201375
301737	201401	201403	201407
301882	302039	301918	301919
301931	301933	301936	200071
301971	301976	100050	301987
302043	302049	302052	300835
705020	300852	100052	301370
200077	300406	850867	850700
850793	851165	300722	100019
200033	850921	200036	300739









3 · 10 · 10 · 30

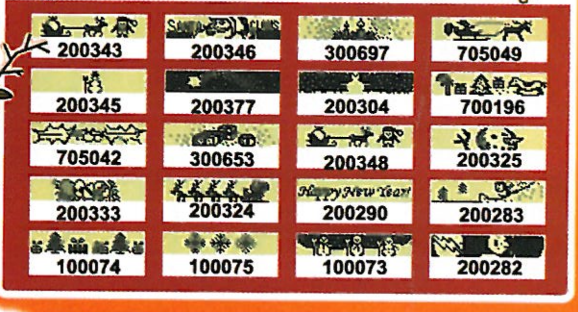
Sólo por llamar puedes ganar una **YAMAHA NEOS** o un **NOKIA 3310** o una **MOUNTANBIKE** o **10.000 PTS**

Para anular un logo, llama y marca la opción 4 del menú

Así suena la navidad

Blanca Navidad	916004
Pequeña Ciudad de Belén	916008
We Wish You a Merry Christmas	916011
Jingle Bells	431407
Noche de Paz	910223
Last Christmas (Wham)	913156
El Tamborilero	916009
Campanitas de Belén	916016
La Procesión de los Santos	911235
Himno de Despedida (Fin de Año)	407261





200343	200346	300697	705049
200345	200377	200304	700196
705042	300653	200348	200325
200333	200324	200290	200283
100074	100075	100073	200282

Llama, indica el número del logo o tono que quieres, tu número de móvil...
y en pocos minutos... ¡¡aparecerá en tu pantalla... o sonará cada vez que te llamen!!

- Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
  TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110
- Sagem SÓLO TONOS MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500
- ALCATEL One Touch Easy 300
- ERICSSON T29S, R520M, T20E, SH888, S868, I888
- SIEMENS SL45
- PANASONIC EB6092
- Motorola SÓLO TONOS T250, V100, V50

¡Nuevos tonos!! ¡¡Nuevos tonos!! ¡¡N

Éxitos 80 · Internacional	
Love shack - B 52 s	407219
Just can´t get enough· Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
Last kiss· Pearl Jam	407404
Suburbia · Pet shop boys	407405
Desert rose · Sting	407457
Fields of glory ·Sting	407459
Boys dont cry · The Cure	407473
Wake me up · Wham	407543
Children · Rober Milles	407587
Fable · Rober Milles	407588
Take on me · Aha	407600
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
The final countdown·Europe	407619
Every breath you take · Police	407620
China in your eyes·Modern Talking	407634
Espresso love· Dire Straits	431418
Going home· Dire Straits	431419
Love over gold ·Dire Straits	431420
Money for nothing · Dire Straits	431421
Once upon a time in the west· Dire Straits	431422
Private investigationst · Dire Straits	431423
Romeo and Juliet· Dire Straits	431424
Solid rock· Dire Straits	431425
Sultans of swing· Dire Straits	431426
Telegrap road · Dire Straits	431427
Tunnel of love · Dire Straits	431428
Two young lovers · Dire Straits	431429
Band on the run · Paul McCamey	431488
Sledge Hammer · Peter Gabriel	431489
West end girls · Pet shop boys	431490

LLAMA AL 906 42 14 55 PARA LUCIR UNO DE ESTOS LOGOS EN TU MÓVIL

top 30 música

Misión Imposible · Cine	407714
Simpsons · TV	407698
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Flying on the wings of love · Annia	431381
We are the champions · Queen	407408
Como el agua · Camaron	431402
El alma al aire · Alejandro Sanz	431371
La pantera rosa · TV	407693
Friends · Serie TV	407681
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Real Madrid · Himno Fútbol	431442
Cacho a cacho · Estopa	431433
Me pongo colorada · Papá Levante	431636
España · Himno Fútbol	431442
My Name is · Eminem	407300
Take on me · Aha	407600
Every breath you take · Police	407620
Me falta el aliento · Estopa	431435
El coche fantástico · TV	407688
Take my breathe away · TV	407232
La raja de tu falda · Estopa	431434
James Bond · TV	407687
La abeja Maya · Progr. infantil TV	431645
El Equipo A · TV	407667
Vamos a la cama · Progr. infantil TV	431660
The wall · Pink Floyd	407406
El puente sobre el río Kwai · TV	407718
Mazinger Z · Progr. infantil TV	431650
Inspektor Gadget · TV	407685
Marco · Progr. infantil TV	431647

servicios sms



Si te quieres reír manda un mensaje al **66666** con la palabra chiste y te enviaremos un chiste muy gracioso.

Hay muchos temas entre los que puedes elegir: suegra, feminista, varios, machista, borracho... Sólo tienes que poner chiste y a continuación el tema. Ej: chiste:borracho.

"La mejor manera de librarse de la tentación es caer en ella"
Oscar Wilde

Si quieres presumir de lante de tus amigos, pide una frase a nuestro sevicio de citas célebres. Manda un mensaje con la palabra CITA al número **66666** y recibirás un ejemplo de sabiduría.

www.mi-sms.com



JAK AND DAXTER: EL LEGADO DE LOS PRECURSORES

UN DÚO MUY DINÁMICO

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACCIÓN/AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **NAUGHTY DOG**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **9.900 PESETAS**

Jason Rubin (el cofundador de Naughty Dog junto con Andy Gavin) lo recordaba hace poco: hasta la creación de *Jak and Daxter*, la compañía llevaba 7 años sin presentar un nuevo personaje. El éxito de los juegos de cierto marsupial les obligó a exprimir el filón al máximo, así que no es de extrañar que, cuando han tenido la oportunidad de embarcarse en un proyecto totalmente nuevo, hayan hecho todo lo posible por hacer olvidar a *Crash Bandicoot*.
De todas formas, la idea de crear un juego tan inmenso como *Jak and Daxter* ya llevaba tiempo rondando en las cabezas de los responsables de una de las pocas compañías occidentales de desarrollo que hace algo de sombra a los japoneses. Sin embargo, las limitaciones de la PlayStation impidieron llevar a cabo el proyecto y su sucesora ha sido la agraciada con el título que lleva un paso más allá los juegos de plataformas.

Lo primero que llama la atención es la tremenda grandiosidad de sus escenarios o, mejor dicho, del escenario. Si nos subimos a algún lugar elevado de cualquier parte del mapeado, podremos ver absolutamente todo el mundo del juego, y no estamos hablando de unos escenarios pintarrajeados, sino de fondos poligonales. Esto nos da una total libertad para explorar en el momento que queramos cualquier rincón acompañando a Jak y Daxter, los protagonistas de la aventura.

Naughty Dog ha creado un dúo carismático formado por Jak, el héroe que casi todos querríamos ser, y Daxter, su contrapunto cómico, que se ha transformado en un extraño bichejo al caer en una piscina de peligroso Eco oscuro. Los dos protagonistas se embarcan en la aventura para devolverle su aspecto habitual (aunque tampoco es que sea muy agraciado, para qué engañarnos). De paso también tendrán que salvar su mundo de la amenaza de los peligrosos Lurkers y descubrir los secretos de la mítica civilización de los Precursores del título.





COMO EL SOL CUANDO AMANECE, YO SOY LIBRE

Ésos son los objetivos generales, aunque nosotros mismos deberemos decidir cómo vamos avanzando en la aventura. De hecho, hemos podido probar pocos títulos que dejen tanta libertad al jugador para decidir la velocidad y la manera de llegar al final del juego.

En cada una de las zonas de *Jak and Daxter* debemos recoger una serie de Baterías, pero tan sólo hay una en cada fase que hallaremos siempre de la misma manera: encontrando 7 moscas exploradoras atrapadas en algún lugar. Para conseguir el resto existen un gran número de posibilidades: cambiándolas por algunas esferas de Precursor repartidas por los escenarios, explorando cada rincón, cumpliendo alguna tarea que nos encomendará alguno de los personajes, participando en un minijuego, resolviendo un puzzle...

Por supuesto, existen retos más complicados y otros más asequibles, pero siempre podremos dejar una tarea difícil para más tarde y dedicarnos a hacer cualquier otra cosa. Lo mejor, sin embargo, es que si se nos atraganta alguna prueba y decidimos dejarla y seguir explorando otra zona, podremos hacerlo sin sufrir ningún tiempo de carga. Desde los lejanos tiempos de los Spectrum hasta hoy, se ha ido reduciendo considerablemente el tiempo durante el que debíamos sufrir el mensaje de 'Loading'. Ahora, por fin, esos momentos de aburrimiento se han eliminado definitivamente.

EL MOTOR DEL JUEGO

Pero si la novedad de la ausencia de tiempos de carga nos ha impresionado, podemos decir que el inmejorable rendimiento del motor gráfico del juego es para quitarse el sombrero. Teniendo en cuenta la enorme cantidad de mapeado que vemos de una sola vez, tiene mucho mérito que el *engine* nos muestre con tanta fluidez unos escenarios muy sólidos y con un sinfín de detalles. La tenebrosa Isla de Misty, la futurista Ciudad Perdida de Precursor, la colorista Selva Prohibida... todas y cada una de las zonas que podemos visitar son una auténtica maravilla. Un detalle interesante es que en el juego el día va pasando en tiempo real, es decir que poco a poco se irá haciendo de noche y luego amanecerá. Los efectos de luces y sombras que se despliegan ante nuestros ojos en esos momentos son toda una demostración del potencial de la consola y del buen hacer de Naughty Dog. Tan sólo alguna que otra ralentización puntual cuando se juntan demasiados enemigos en pantalla consigue empañar un poco el deslumbrante aspecto gráfico del juego.

Los personajes tienen una gran importancia en el desarrollo de la aventura (ya que necesitaremos hablar con ellos para ir avanzando) y lo cierto es que no desentonan en el magnífico apartado visual del juego: cuentan con un diseño digno de cualquier superproducción de dibujos animados y su modelado es muy suave. Sin

SI NOS SUBIMOS A ALGÚN LUGAR ELEVADO DE CUALQUIER PARTE DEL MAPEADO, PODREMOS VER ABSOLUTAMENTE TODO EL MUNDO DEL JUEGO

EL ECO ES LA VIDA

En el argumento de *Jak and Daxter* tienen una gran importancia los Precursores (por algo salen en el título). Esta antigua civilización ya desaparecida continúa siendo un misterio, pero lo que sí se sabe de ellos es que dominaban el Eco, es decir, la energía vital del mundo. El Eco del juego puede presentarse en diferentes formas. Cuando es de color azul, amarillo o rojo otorga poderes a Jak, pero el Eco oscuro es letal y, entre otras cosas, es el responsable de la transformación del bueno de Daxter.







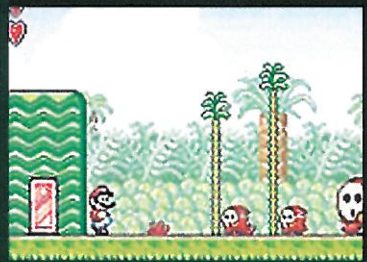






LOS ANTEPASADOS DE JAK AND DAXTER

Jason Rubin y Andy Gavin jamás han negado las influencias que han tenido a la hora de desarrollar este juego. Resulta más que evidente que han tomado prestados elementos de títulos míticos como *Spyro*, *Mario* o incluso *Zelda*. Y también es de una lógica aplastante el pensar que alguna cosa de *Crash Bandicoot*, su creación más popular hasta la fecha, aparece en algún momento del juego. Sin ir más lejos, Jak puede realizar un ataque girando sobre si mismo que es todo un homenaje al entrañable marsupial.







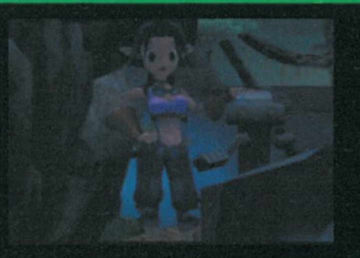


LO MEJOR ES QUE SI SE NOS ATRAGANTA ALGUNA PRUEBA Y DECIDIMOS DEJARLA Y SEGUIR EXPLORANDO OTRA ZONA, PODREMOS HACERLO SIN SUFRIR NINGÚN TIEMPO DE CARGA

embargo, lo mejor es que les escucharemos a todos, si queremos, hablando en perfecto castellano gracias al extraordinario doblaje. Y decimos "si queremos" porque es posible cambiar la lengua en cualquier momento de la partida escogiendo entre seis posibles.

Es cierto que la posibilidad de escoger idioma es tan sólo un detalle, pero hay que reconocer que cosas como ésta demuestran que Sony ha apostado fuerte por *Jak and Daxter*. La verdad es que no nos extraña, porque estamos ante un título que se aleja de los plataformas tradicionales para ofrecernos una absorbente mezcla de aventuras y acción que resulta sencillamente imprescindible.





JAK AND DAXTER Y COMPAÑÍA

Hay que reconocer que la pareja formada por Jak y Daxter se complementa muy bien. Mientras el rubio protagonista pone la fuerza bruta y el saber estar, su acompañante es el gracioso que no para de hablar, en la línea del bajito del Dúo Sacapuntas. Naughty Dog ha querido de esta manera que el jugador se meta enseguida en la piel de Jak (de hecho no dice ni una palabra en todo el juego), mientras que Daxter suelta chistes y chascarrillos sin parar. Aunque no son personajes controlables, también tienen una gran importancia en el desarrollo del juego el sabio Samos (impagables sus sandalias con unas plataformas que ya querría más de una drag-queen) y la bella Kiera (el típico personaje manitas que, por una vez, no está llena de grasa).



EN EL JUEGO EL DÍA VA PASANDO EN TIEMPO REAL, ES DECIR QUE POCO A POCO SE IRÁ HACIENDO DE NOCHE Y LUEGO AMANECERÁ

ARRIBA

¡NO HAY TIEMPOS DE CARGA!

UNO DE LOS JUEGOS MENOS LINEALES DE LA HISTORIA

GENIAL DOBLAJE AL CASTELLANO

ABAJO

PEQUEÑAS RALENTIZACIONES

NO PODRÁS DESENGANCHARTE

¿HABRÁ QUIEN SE PIERDA EN UN MUNDO TAN ENORME?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9,5
GRÁFICOS	9,5
JUGABILIDAD	9,5
DURACIÓN	9
VIDILLA	9,5

VALORACIÓN GLOBAL

9,5





GRAND THEFT AUTO III

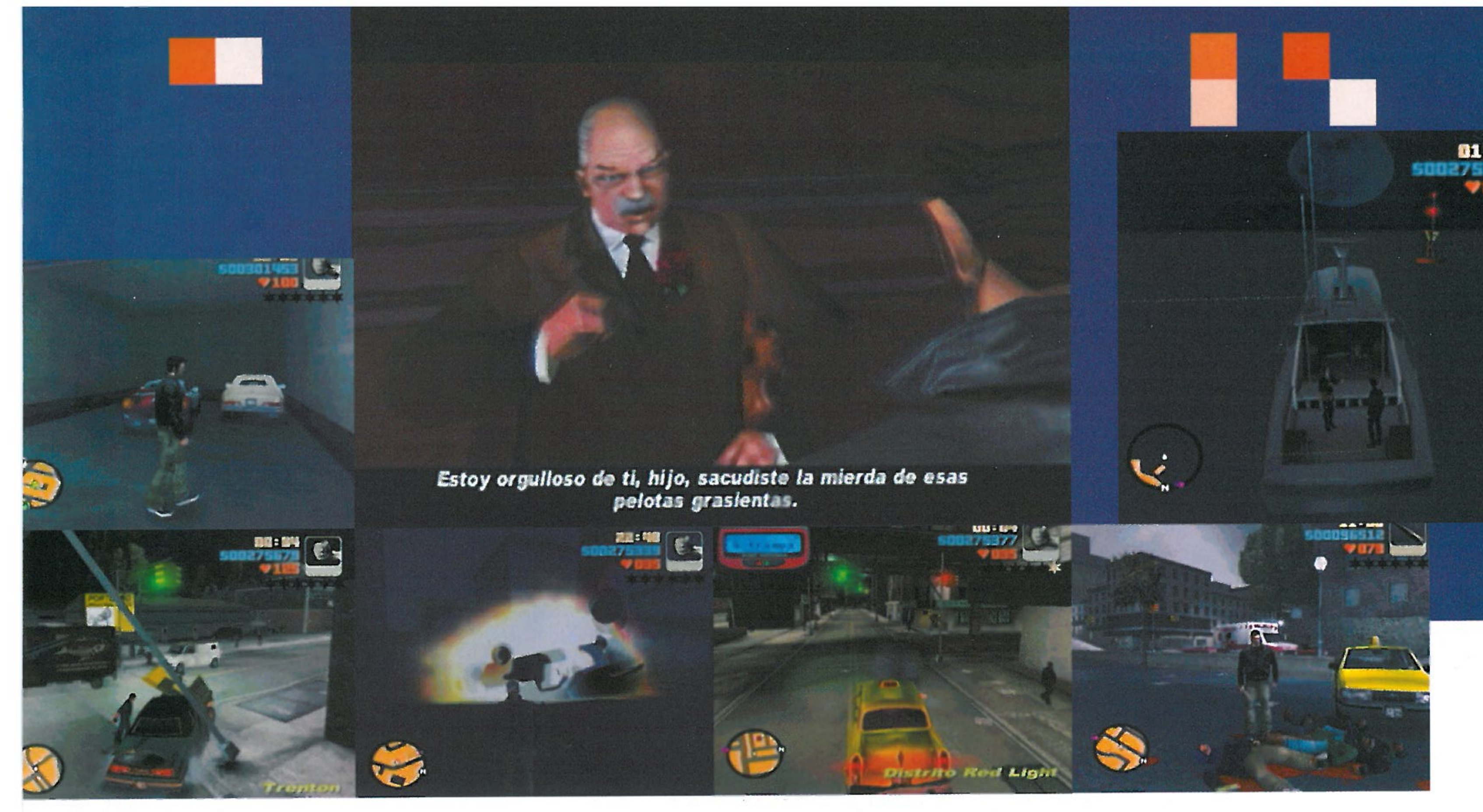
NACIDO PARA LA POLÉMICA

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **DMA DESIGN**
EDITOR **ROCKSTAR GAMES**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **10.990 PESETAS**

En los tiempos de corrección política en los que vivimos, es toda una osadía sacar al mercado un juego como *Grand Theft Auto III*. Su extrema carga de violencia y de brutalidad está emparentada con el cine mafioso de directores como Martin Scorsese, Quentin Tarantino o Brian DePalma. Así que más de un padre (y más de dos, y más de tres...) se llevará las manos a la cabeza si ve a su hijo echando una partida a esta obra de DMA Design. No es para menos: su calificación de 'No recomendado para menores de 18 años' está más que justificada.

Es lo normal, teniendo en cuenta que *GTA III* te pone en la piel de un chorizo de tres al cuarto que se quiere abrir paso en el mundo del hampa de una ciudad llena de corrupción y degradación llamada Liberty City. Para ello, como es lógico, deberemos echar nuestros escrúpulos a la basura para matar impunemente y, sobre todo, para traicionar a los demás. No es una conducta ejemplar precisamente, pero eso es lo que hace tan atractivo al juego: que te permite acercarte a ese lado oscuro que todos tenemos y que muchas veces no nos atrevemos a asumir.

Quizá lo más atrayente de la propuesta de DMA Design sea la sensación de realismo que proporciona la libertad para hacer lo que nos dé la gana en todo momento. No hay una forma de jugar lineal, sino que cada uno puede hacer lo que le apetezca: desde agenciarnos un taxi ajeno y hacer un poco de caja llevando a la gente de aquí a allá, hasta robar coches para venderlos a contrabandistas... Pasando, claro está, por cumplir las misiones que nos ofrecerán los jefes de las bandas locales y que son la auténtica salsa del juego.



¡QUE PAREZCA UN ACCIDENTE!

La novedad más evidente con respecto a los dos hermanos mayores de *GTA III* es que se ha evolucionado desde la primitiva visión cenital en 2D hasta una perspectiva completamente tridimensional. Además de permitir varias vistas distintas, este cambio también aumenta la interactividad de la ciudad y la importancia de las misiones a pie... además de la espectacularidad visual del juego, claro. No se puede negar que los desarrolladores de DMA Design han exprimido a conciencia la PS2, pues han conseguido crear unos escenarios enormes, creando una ciudad dividida en tres islas de un tamaño realmente alucinante, todas ellas repletas de tráfico y peatones.

Además, la luz del sol varía según la hora que marca el reloj interno del juego, y las condiciones climatológicas van cambiando aleatoriamente (a veces llueve o la ciudad se llena de niebla). Tampoco se quedan atrás los notables modelados de los coches, que a pesar de su control arcade tienen fuertes diferencias de control entre ellos y cuentan con unas rutinas de detección de colisiones magníficas... bueno, quizá un poco exageradas (eso de que cualquier roce te rompa el cristal correspondiente es un poco bestia). Pero lo que desde luego no se puede negar es que una de las gracias del juego consiste en la posibilidad de reventar un coche tras otro.

MACARRÓNICAS VOCES DE LUJO

Una de las primeras cosas que llaman la atención de *GTA III* son las voces de los personajes, cada uno con el acento característico de su zona de la ciudad. Esta riqueza lingüística se ha conseguido gracias a la contratación de actores profesionales como Joe Pantoliano (*Matrix*), Michael Madsen (*Reservoir Dogs*), Michael Rapaport (*Beautiful Girls*), Kyle MacLahan (*Twin Peaks*), Frank Vincent (*Casino*) o Debi Mazar (*Cosas que nunca te dije*). Por desgracia, como en este país estamos acostumbrados al doblaje en el cine, nos perderemos la divertida aportación de todos ellos, lo que habría hecho aumentar aún más el encanto de este brutal juego.

MÁS DE UN PADRE (Y MÁS DE DOS, Y MÁS DE TRES...) SE LLEVARÁ LAS MANOS A LA CABEZA SI VE A SU HIJO ECHANDO UNA PARTIDA A ESTA OBRA DE DMA DESIGN

Lástima que el nivel técnico del juego, pese a ser magnífico, tenga algunos puntos flacos. Los modelados de los personajes sufren de cierta falta de polígonos, además del temido síndrome 'vivo con el puño cerrado' (las manos son 'manoplas' sin detalle). No hay grandes problemas de *clipping* y el ligero *pop-up* de los fondos no molesta demasiado, pero las puntuales ralentizaciones pueden ser un poco molestas. Además, la capacidad de destruir elementos de los escenarios es excesivamente selectiva, ya que es fácil echar abajo semáforos y farolas pero unos simples pilones de acero resultan tener una densidad de masa cercana a la del *adamantium* del esqueleto de Lobezno.

NO TRAICIONES A LA FAMILIA

Sin embargo, los posibles fallos técnicos de *GTA III* son pequeños defectos que quedan totalmente sepultados bajo su inmensa jugabilidad y su capacidad de adicción que, no nos engañemos, son los verdaderos ganchos de esta obra de DMA Design. Una vez se experimenta por primera vez la libertad de acción y la apabullante brutalidad del juego, es difícil volver a soltar el mando. No obstante, esa bestialidad pierde con el tiempo su capacidad de sorpresa, convirtiéndose finalmente en algo rutinario, por lo que acaba imponiéndose la variedad y la diversión de las misiones.

Y por si no fuera suficientemente atractiva por sí misma la posibilidad de meterse en la piel de un criminal a sueldo de las mafias locales, los desarrolladores han aportado una interesante variación sobre los

LOS DESARROLLADORES HAN EXPRIMIDO A CONCIENCIA LA PS2, PUES HAN CONSEGUIDO CREAR UNOS ESCENARIOS ENORMES, CREANDO UNA CIUDAD DIVIDIDA EN TRES ISLAS DE UN TAMAÑO REALMENTE ALUCINANTE



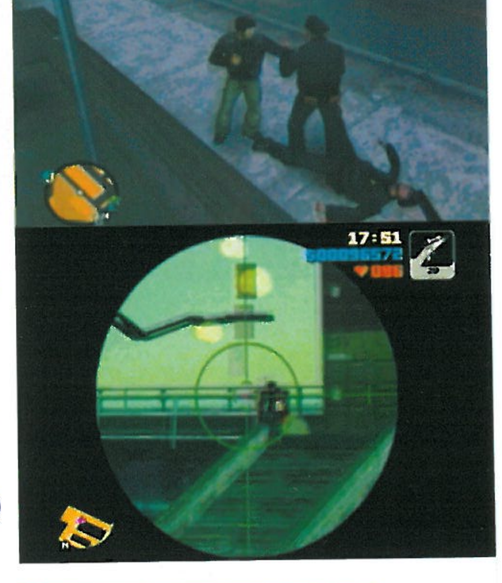
REVOLCONES ENERGÉTICOS

La vida del mafioso es dura, especialmente en una ciudad tan caótica como Liberty City. Por eso, el protagonista de *GTA III* también se puede tomar sus descansitos relajantes antes de seguir trabajando. Para ello sólo hay que detenerse junto a una mujer de vida licenciosa (ésas que se dedican a la profesión más antigua del mundo, vamos) y esperar a que venga a hablar. Al cabo de unos segundos la mujer se subirá al coche y sólo nos queda llevarla a un rincón alejado de miradas curiosas donde tener relaciones… digamos… muy cercanas. Así conseguiremos aumentar nuestros puntos de vida (incluso si están al máximo, que son 100 unidades, subirán a 125), pero a cambio nos veremos obligados a cierto desembolso económico…









anteriores capítulos de la saga: ahora hay una cierta línea argumental. No está muy definida, para que no se pierda la total libertad característica de la serie, pero le otorga una cierta evolución al protagonista (al que sus padres se debieron olvidar de bautizar, porque no tienen ningún nombre). Asimismo, crea al personaje principal unos conflictos y unos enfrentamientos que hacen mucho más emocionante y verosímil su vertiginosa escalada de poder.

Si bien hay juegos que técnicamente resultan más impresionantes, desde luego *GTA III* está entre lo mejorcito que ha pasado de momento por la bestia negra de Sony, sobre todo por esa sensación de estar viviendo una vida paralela como un mafioso de tres al cuarto que han sabido transmitir los desarrolladores de DMA Design. Lo único que podemos echarle en cara al juego es que no esté doblado, por lo que no se entienden los comentarios de los peatones y los conductores de la ciudad, pero lo cierto es que eso no le quita nada de emoción y diversión a este auténtico salto adelante en la saga *GTA*.

LOS POSIBLES FALLOS TÉCNICOS DE *GTA III* SON PEQUEÑOS DEFECTOS QUE QUEDAN TOTALMENTE SEPULTADOS BAJO SU INMENSA JUGABILIDAD Y SU CAPACIDAD DE ADICCIÓN

NO QUIERO QUE MIS HIJOS VEAN ESTO

Toda la saga *Grand Theft Auto* ha levantando polémica por la violencia explícita que la caracteriza, pero no es el primer ejemplo de juego que hace reaccionar negativamente a los sufridos padres de familia. Ahí tenemos muestras tan claras como el mítico *Mortal Kombat*, el mediocre *Carmageddon* (en las versiones de consola los peatones pasaron a ser zombies) o el mismísimo *Metal Gear Solid*… que molestó porque Solid Snake ¡tomaba Diazepam para que su pulso fuera más firme (ya sabéis, incitación a la droga y tal)! Y muy pronto entrará en la gran familia de los polémicos *State of Emergency*, en el que podremos unirnos a una turba violenta para apalizar a quien queramos y destrozar los escaparates que deseemos.

ARRIBA
- POR FIN UN JUEGO 100% ADULTO
- LA EXCELENTE BANDA SONORA
- ESCENARIOS ENORMES
- NEGRÍSIMO SENTIDO DEL HUMOR

ABAJO
- PEQUEÑOS FALLOS TÉCNICOS
- QUE NO ESTÉ DOBLADO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9,5
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	9,5
DURACIÓN	9
VIDILLA	9,5

VALORACIÓN GLOBAL

9,5

BURNOUT

SIN LÍMITES, SIN FRENOS

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CARRERAS**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CRITERION GAMES**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **9.990 PESETAS**

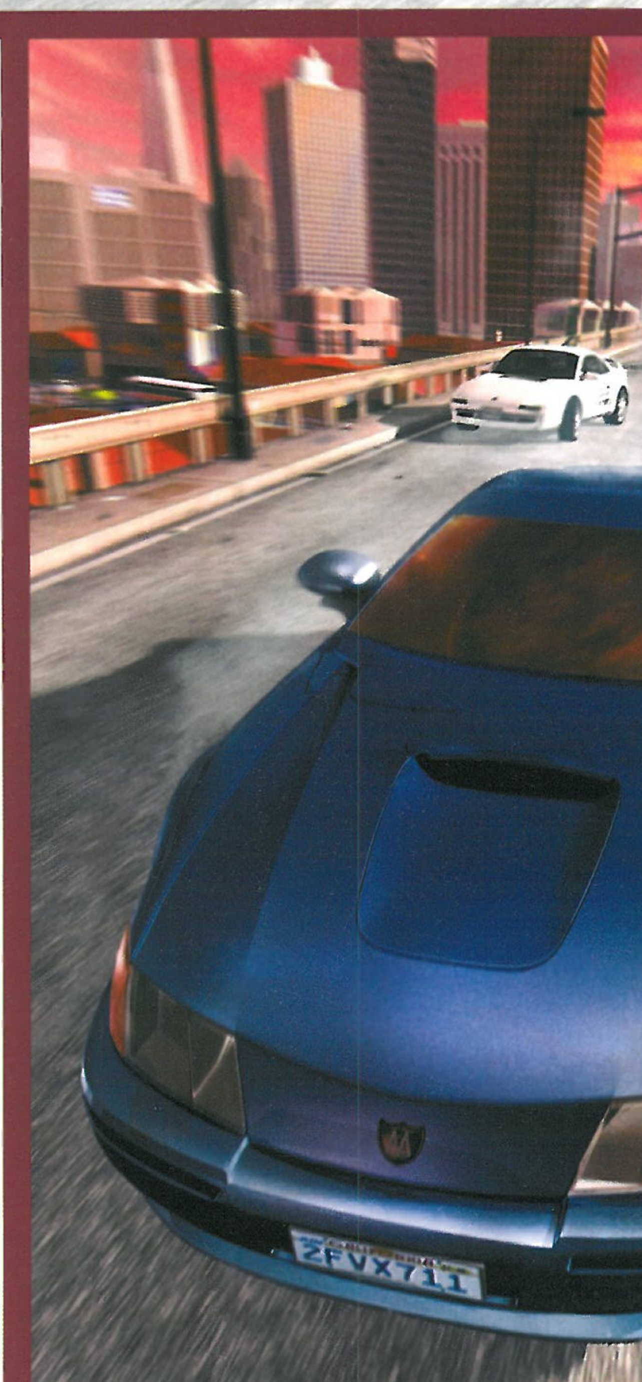
La palabra 'Burnout', además del significado 'fundir, consumirse' se aplica a la maniobra que se realiza con un coche cuando, para arrancar, se acelera a tope quemando rueda. Por eso, no podría haberse encontrado un nombre mejor para este intenso y frenético arcade, en el que además de las ruedas acabarán quemados nuestros nervios, nuestra adrenalina y hasta las pestañas de las horas de enganche continuo y adicción a la velocidad que provoca. Y es que, salvo quizá con *Ridge Racer V*, hasta ahora no habíamos experimentado una sensación de rapidez y competitividad en PS2 comparable a la de *Burnout.*

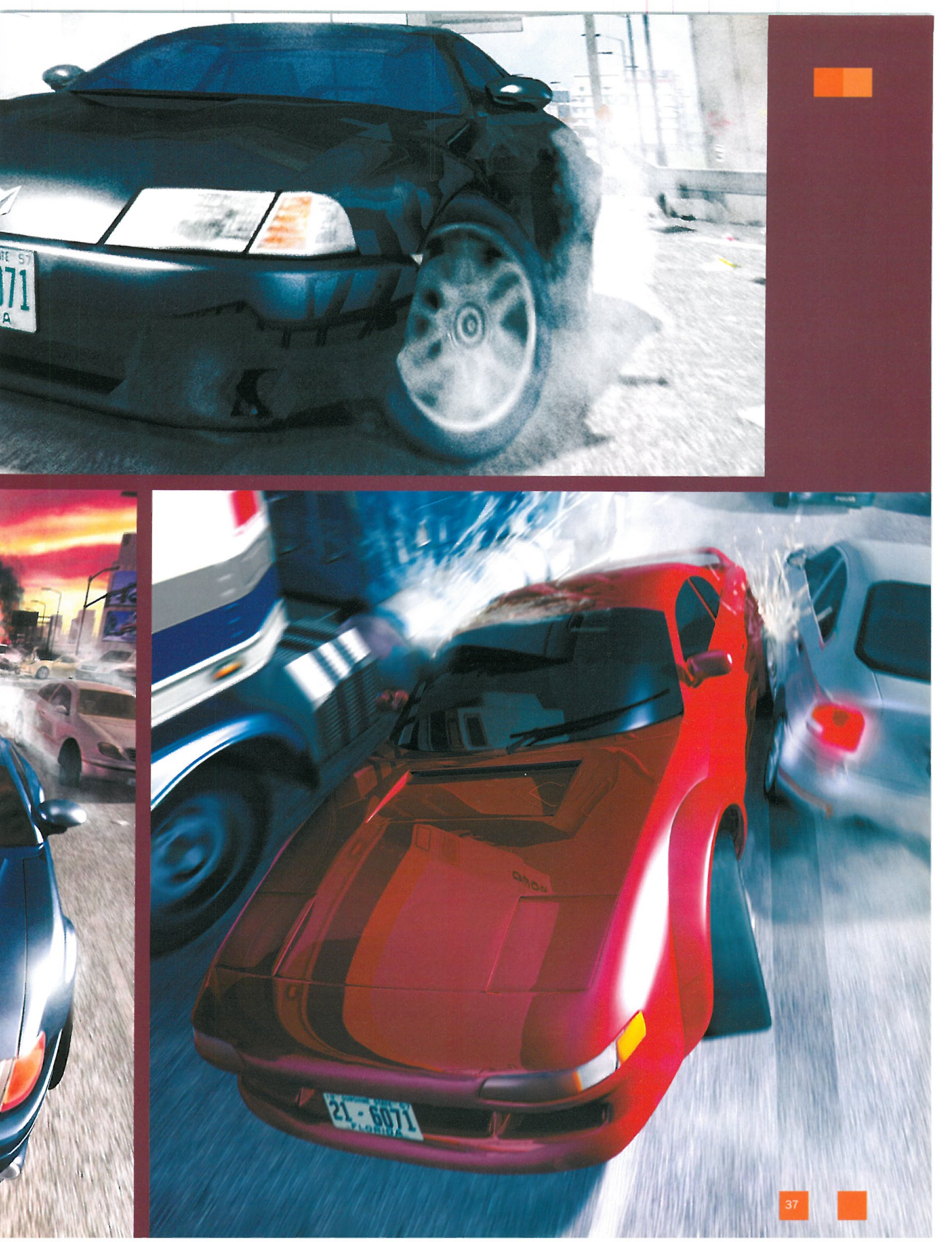
A diferencia de otros juegos como *Gran Turismo*, *Burnout* no ofrece cantidad de coches que conseguir, montar, modificar, peinar y ponerles colonia para sacarles de paseo. Ni siquiera la conducción es demasiado realista, ya que el juego se centra en ofrecer principalmente, y por encima de todo, una cosa: velocidad.

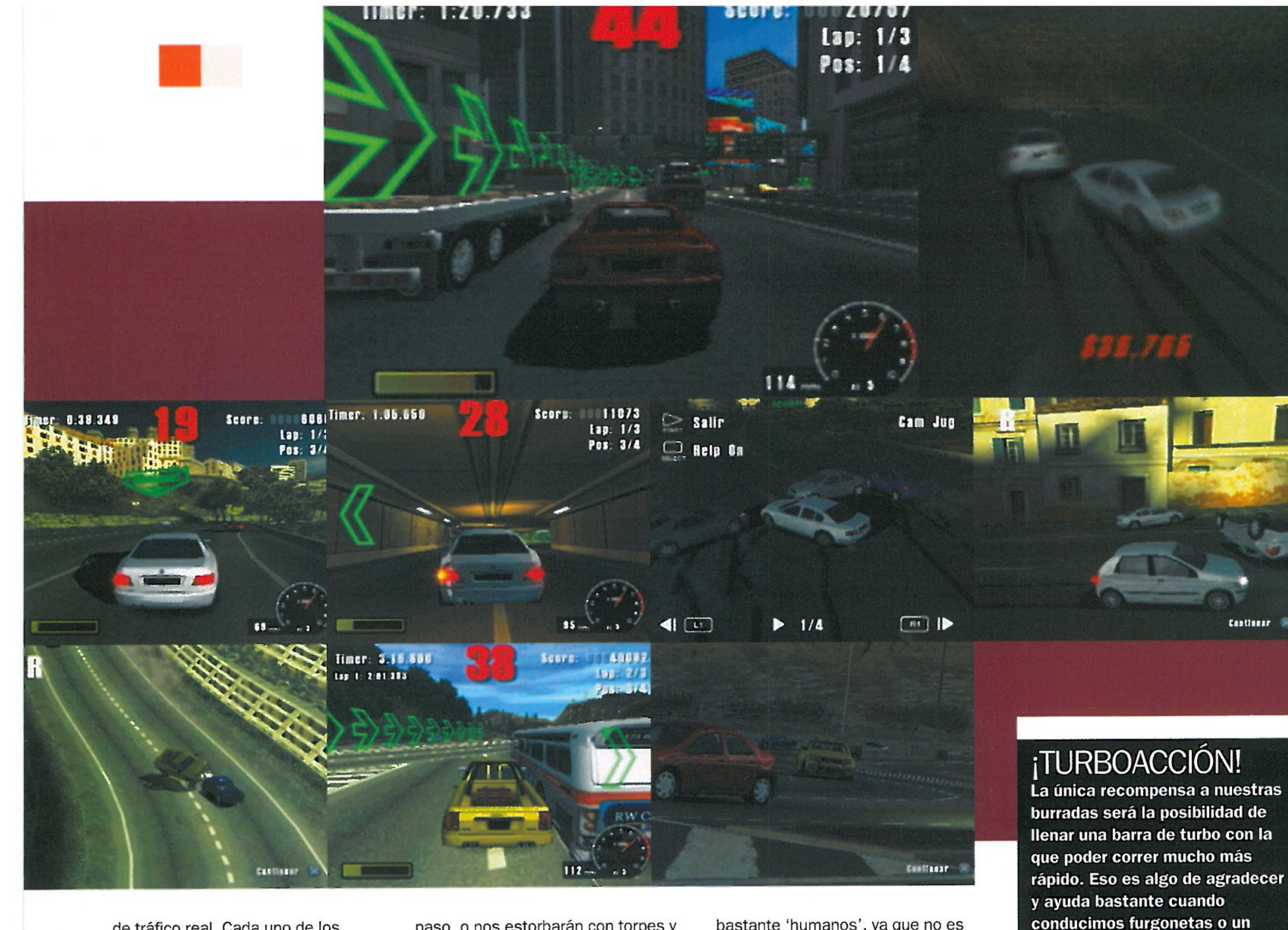
COMO EN LOS VIEJOS TIEMPOS

No hay nada realmente novedoso o revolucionario en el concepto jugable de *Burnout*. De hecho, es incluso un juego de coches bastante 'normal'. Tras elegir nuestro vehículo favorito (de un total de 5, al principio) competiremos contra cuatro contrincantes por ver quién acaba antes las tres vueltas a cualquiera de los inmensos circuitos urbanos que encontraremos. Como en los juegos de carreras más clásicos, además de correr contra otros vehículos deberemos luchar contra el crono, ya que tenemos un tiempo límite que aumentará cada vez que pasemos por los 'checkpoints' que encontremos en nuestro camino. De esta forma, retoma lo mejor de clásicos del género, como *Out Run* o *Chase H.Q.*

¿Cuales son entonces los grandes aciertos de *Burnout*? Para empezar, las carreras se disputarán en carreteras atestadas hasta los topes




21 - 6071



de tráfico real. Cada uno de los coches que encontremos (¡hasta 250 en una misma carrera!) reaccionará de una forma distinta ante nuestra conducción: de forma agresiva (molestándonos y/o chuleándonos), temerosa (se apartarán a nuestro paso, o nos estorbarán con torpes y nerviosas maniobras) o pasiva, como si ver venir en contradirección a un loco a 250 kilómetros por hora no fuera con ellos. Asimismo, nuestros competidores tendrán también comportamientos definidos e incluso bastante 'humanos', ya que no es nada extraño que el rival que tenemos justo delante nuestro acabe pegándose la gran torta por realizar una maniobra temeraria. Tendremos que tener en cuenta estas reacciones porque en *Burnout* se nos premiará por hacer, básicamente, las mayores locuras. Ir el máximo de tiempo posible en contradirección, apartarnos en el último momento, pasar rozando los vehículos o hacer derrapes kilométricos supondrá un incremento en nuestra barra de turbo. Una vez llena podremos activarla, momento en que la música se parará, la pantalla se pondrá borrosa y, literalmente, saldremos despedidos con un mega-acelerón que aumentará (¡aún más!) la velocidad de nuestro vehículo. Es una lástima que no se

UN JUEGO CON MUCHO SINIESTRO

Una de las cosas más espectaculares de *Burnout* son sus espectaculares accidentes. Realmente sentiremos en nuestras carnes los terribles impactos, las abolladuras en las carrocerías (sí, en este juego SÍ que se deforman los coches) o los vidrios saltando hechos añicos. El realismo de estos accidentes y la manera en que están recreados es realmente inquietante. Máxime si tenemos en cuenta que después de cada colisión, el juego nos ofrece varias repeticiones desde diversos puntos de vista. Asimismo, cuando acabemos una carrera podremos observar las repeticiones que queramos, con distintas cámaras, velocidades y distancias, de nuestros 'mejores' siniestros.

COMO EN LOS JUEGOS DE CARRERAS MÁS CLÁSICOS, ADEMÁS DE COMPETIR CON OTROS VEHÍCULOS DEBEREMOS LUCHAR CONTRA EL CRONO

¡TURBOACCIÓN!

La única recompensa a nuestras burradas será la posibilidad de llenar una barra de turbo con la que poder correr mucho más rápido. Eso es algo de agradecer y ayuda bastante cuando conducimos furgonetas o un pequeño Mini. Pero cuando es un bólido deportivo lo que tenemos en nuestras manos, os aseguramos que complica mucho las cosas, ya que hay que tener más reflejos que los ojos de un dibujo animado japonés para reaccionar y esquivar en décimas de segundo el tráfico y los obstáculos. Sólo para auténticos expertos.

ES UNA LÁSTIMA QUE NO SE PREMIE DE OTRA MANERA NUESTRAS MANIOBRAS SUICIDAS, YA QUE A LA LARGA EL SISTEMA DE JUEGO SE QUEDA ALGO CORTO

premien de otra manera (dinero, movimientos, vehículos...) nuestras maniobras suicidas, ya que a la larga el sistema de juego se queda algo corto. De igual manera, se podría haber explotado algo más el tema de las reparaciones de nuestro coche, ya que cada vez que nos la pegamos, a título anecdótico, aparecerá una cantidad de dinero que es la que 'se supone' ha de pagar nuestra aseguradora por el accidente.

Todo este despliegue de rapidez y adrenalina no sería posible si detrás no hubiera una parte técnica

¡DOMINGUEROOO!

No es nada extraño que, mientras conducimos, nos encontremos en nuestro camino con aparatosos accidentes, ya que gracias a su lograda inteligencia artificial nuestros contrincantes suelen cometer muchas imprudencias al volante. Aunque resulta gratificante ver que no nos enfrentamos contra perfectas máquinas de conducir, en ocasiones pueden sorprendernos e incluso perjudicarnos si están a muy poca distancia de nosotros, se estrellan, y no nos da tiempo a esquivarlos. La pelotera de coches está asegurada...



LOS GRÁFICOS TIENEN UNA RESOLUCIÓN ALTÍSIMA, LA VELOCIDAD ES CONSTANTE, NO SE RALENTIZA Y NO HAY NIEBLA NI POP-UP POR NINGÚN LADO

realmente sobresaliente. Los gráficos tienen una resolución altísima, la velocidad es constante, no se ralentiza y no hay niebla ni pop-up por ningún lado. Esto es doblemente sorprendente si tenemos en cuenta la gran cantidad de vehículos que se llega a juntar en pantalla, los detallados circuitos (con casas enormes, semáforos, edificios, arboledas, túneles...), y los logrados efectos de luz, humo y partículas. La única parte negativa es el pobre modelado de los coches, bastante cuadradotes y con cierto aspecto a 'caja de zapatos'.

¿Tensión alta? ¿Taquicardias? Olvídate de *Burnout* entonces. Como también lo deberían hacer aquellos que buscan algo más que un arcade que 'sólo' ofrece diversión acelerada y carreras de vértigo a raudales. Imprescindible para adictos a la adrenalina.

ARRIBA
- GRÁFICOS DE IMPRESIÓN
- ¡VELOZ, VELOZ, VELOZ!
- CUIDADO, QUE ENGANCHA

ABAJO
- PUEDE HACERSE CORTO
- ALGUNAS IDEAS SIN APROVECHAR
- EL ASPECTO DE LOS COCHES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

8,5

PRO EVOLUTION SOCCER

VUELVE EL REY DEL DEPORTE REY

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **9.990 PESETAS**

Tal y como pudisteis comprobar en su día, no ocultamos nuestra decepción cuando apareció el primer *ISS* para PlayStation 2. Tras el buen sabor de boca que nos habían dejado las diferentes entregas de la saga en PSX (coronadas por el majestuoso *ISS Pro Evolution 2*) nos sorprendió que llegara a nuestras consolas una versión de los *Perfect Striker* desarrollados por el Major A Team. Esta saga es algo así como la Segunda División de los simuladores futbolísticos de Konami, mientras que los *Winning Eleven* del estudio de desarrollo de Tokio son los verdaderos juegos estrella.

Por suerte, Konami ha compensado aquella pequeña decepción gracias a esta versión de la quinta parte de *Winning Eleven*. En *Pro Evolution Soccer* volvemos a encontrar por fin todos los elementos que han contribuido a que consideremos esta saga como la serie de simuladores que mejor reflejan los partidos de fútbol de verdad.

EN *PRO EVOLUTION SOCCER* VOLVEMOS A ENCONTRAR POR FIN TODOS LOS ELEMENTOS QUE HAN CONTRIBUIDO A QUE CONSIDEREMOS ESTA SAGA COMO LA SERIE DE SIMULADORES QUE MEJOR REFLEJAN LOS PARTIDOS DE FÚTBOL DE VERDAD

Pero no habría sido suficiente con trasladar la mítica jugabilidad de los *ISS* o el ritmo trepidante de sus partidos; también esperábamos que Konami sacara partido del potencial técnico de la PlayStation 2... y el resultado nos ha dejado con la boca abierta.

Se acabaron los amasijos de píxeles corriendo por el campo. Ahora podremos reconocer a prácticamente todas las grandes estrellas del firmamento balompédico. Zidane, Kluivert, Hierro, Tristán... Todos han sido recreados con todo lujo de detalles.



FUTBOLISTAS A LA CARTA

Quizás para compensar la ausencia de los nombres reales de algunos jugadores, *Pro Evolution Soccer* incluye un editor muy completo. Además de poder cambiar esa 'L' del nombre de Roberto Larcos, también podremos modificar aspectos tan variopintos como la cara, las botas, las habilidades o la posición en el campo del futbolista en cuestión.









LOS RIVALES NOS PONDRÁN LAS COSAS DIFÍCILES Y NOS EXIGIRÁN SACAR TODO EL JUGO A LA EXQUISITA JUGABILIDAD DE ESTE SIMULADOR

¡PERO SI NO LE HE TOCADO!

Además, las animaciones, que siempre habían sido ultrarealistas, consiguen ahora crear la verdadera sensación de que estamos asistiendo a un partido de verdad. La manera de conducir el balón que tienen los futbolistas, los maravillosos pases al hueco, los chutes, las estiradas de los porteros... Todo en este juego rezuma ambiente futbolero. Incluso se han añadido cosas tan curiosas como los movimientos de los jugadores cuando disimulan levantando los brazos después de dar un patadón al menisco del rival.

Asimismo es de agradecer el tremendo realismo del comportamiento de los jugadores ya que, gracias a una inteligencia artificial de las que hacen historia, en *Pro Evolution Soccer* no encontramos ningún futbolista que haga movimientos extraños o que no intente hacerse con el balón cuando lo tiene al lado.

Esta genial IA tiene mucho que ver en la ajustada dificultad del juego. Aquí no tiene ninguna utilidad la táctica de correr toda la banda, centrar y rematar de cabeza para ganar todos los partidos. Los rivales nos pondrán las cosas difíciles y nos exigirán sacar todo el jugo a la exquisita jugabilidad de este simulador. Es necesario mover el balón con fluidez hasta conseguir 'abrir la lata' de la defensa y crear una ocasión de peligro.



LA LIGA PARA LOS MASTERS

La opción estrella del juego es la liga Master, el único modo en el que se juega con clubes. De hecho, esta competición es una versión libre de la Liga de Campeones en la que empezaremos jugando con un equipo en Segunda División y deberemos subirlo a Primera. Lo más curioso es que la plantilla del equipo escogido no será la real. Con los puntos que obtengamos al ir ganando partidos deberemos ir comprando jugadores y así podremos llegar a tener la plantilla real. Barcelona, Madrid, Depor y Valencia son la representación española en el torneo.

NOMBRES CASI DE VERDAD

Un acierto del primer *ISS* de PS2 era la inclusión (por fin) de los nombres reales de los futbolistas. Ahora también podremos gozar de esta posibilidad... pero tan sólo en los jugadores europeos. Los africanos y los sudamericanos siguen sufriendo versiones libres de sus nombres, así que preparaos para jugar con Roberto Larcos o Butastita. Lo mismo sucede con los clubes, que simplemente llevan el nombre de su ciudad (Bocca, por ejemplo, se ha quedado en Buenos Aires).

Otra de las pegas que podemos ponerle al juego es la poca variedad y la falta de realismo de las opciones. Tan sólo contamos, además de los típicos partidos de exhibición y de entrenamiento, con una Liga, una Copa y la Liga Master. También podrían mejorarse los comentaristas de los partidos ya que, aunque narran los encuentros en castellano, no están a la altura de esos monstruos llamados Manolo Lama y Paco González de los *FIFA*. Por suerte, esto se compensa con una ambientación sonora notable (impagables los gritos de "¡España, España!" cuando juega nuestra selección).
En definitiva, *Pro Evolution Soccer* sigue cometiendo los mismos pecados típicos de la saga *ISS*. Es posible que otros simuladores futboleros cuenten con más modos y opciones y con una base de datos más completa, pero una vez saltas al campo (y esto es lo que realmente importa) este juego puede considerarse como el rey indiscutible de su género.

ARRIBA
- ¡POR FIN UN *ISS* DE VERDAD!
- JUGABILIDAD ANTOLÓGICA
- GRÁFICOS DE EXCEPCIÓN

ABAJO
- POCAS OPCIONES Y MODOS
- NO TODOS LOS NOMBRES DE JUGADORES SON REALES
- LOS COMENTARISTAS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	9,5
JUGABILIDAD	9,5
DURACIÓN	9
VIDILLA	9,5

VALORACIÓN GLOBAL
9,5

KLONOA 2: EL MUNDO DE LUNATEA

DOS OREJONES TIENE MI GATO

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **PLATAFORMAS**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **9.900 PESETAS**

Desde que empezó a extenderse el uso de las figuras poligonales y de enormes mundos 3D, en la creación de juegos, los plataformas bidimensionales han ido hundiéndose cual Titanic. Incluso sagas tan características de dicho estilo como Sonic y Mario han acabado traicionando su origen y lanzándose alegremente a la piscina de los 3D. Ante un panorama así, no deja de ser sorprendente y hasta refrescante que los desarrolladores de Namco hayan recuperado el espíritu y la jugabilidad de los plataformas en dos dimensiones en su *Klonoa 2: El Mundo de Lunatea.*

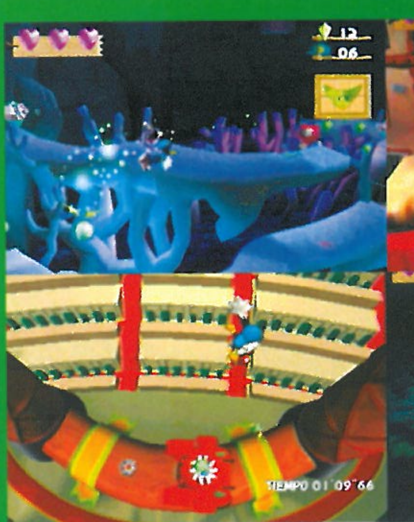
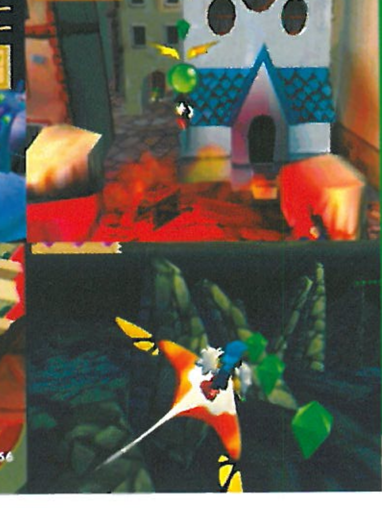
El juego está situado en el mundo de Lunatea, que mantiene el equilibrio entre el Bien y el Mal gracias a las cuatro Campanas de la Armonía, situadas en cuatro reinos distintos. Pero un malo *mu malo* quiere crear una quinta campana, la Campana del Dolor, que hará que las sacerdotisas del mundo enfermen, y que los monstruos imiten a Carlos Sobera (no porque levanten la ceja, sino porque aparecerán hasta en la sopa). Sólo Klonoa y sus amigos, la sacerdotisa Lolo y un animalejo llamado Popka, pueden impedirlo, aunque tienen que hacerlo evitando la intromisión de la pirata Leorina y su ayudante Tat.

LAS PRIMERAS AVENTURAS DE KLONOA

Nuestros lectores más inteligentes se habrán dado cuenta de que si *Klonoa 2* lleva ese número detrás es porque había una primera parte. El juego en cuestión se llamó *Klonoa: Door to Phantomile*, apareció para PSX y básicamente tenía el mismo sistema de juego y la misma mecánica que su actual secuela. El fallo más grave que tenía era que las limitaciones técnicas de la gris de Sony provocaban que a veces fuera difícil calcular las distancias de los objetos, pero aparte de eso se convirtió en un juego de culto... ya que por desgracia no funcionó demasiado bien económicamente.





A PESAR DE TENER UNOS FONDOS BASTANTE DETALLADOS Y REPLETOS DE VIDA, EL MOTOR DEL JUEGO EN NINGÚN MOMENTO SE RESIENTE Y NO HAY NI RASTRO DE *POP-UP* NI DE *CLIPPING*

NO HAY QUE OLVIDAR QUE ES UN PLATAFORMAS ENFOCADO ESPECIALMENTE AL PÚBLICO INFANTIL, LO QUE REPERCUTE EN ALGUNOS DEFECTOS QUE PUEDEN ECHAR ATRÁS A LOS JUGONES MÁS ENCALLECIDOS

Lo mejor de *Klonoa 2: El Mundo de Lunatea* es la sencillez de manejo de su gatuno protagonista. Como en cualquier plataformas 2D clásico, para desenvolverte en el juego sólo necesitas dos botones: uno de salto y otro de *ataque*. Esa simplicidad de control repercute en una inmersión mucho más rápida en el sistema de juego, ya que no hay que aprenderse complicadas combinaciones de botones que hay que tener presentes en todo momento, sino que en cuestión de minutos los movimientos básicos se convierten en algo instintivo.

ES *PA* LOS NIÑOS

Eso también permite disfrutar del magnífico nivel gráfico de este plataformas de Namco, que aprovecha de forma muy inteligente el modelado tridimensional de todos los elementos del juego para darle mayor dinamismo y espectacularidad. Pero claro, no estamos hablando de un mundo tridimensional como el de *Devil May Cry*, y por eso a primera vista puede parecer que *Klonoa 2* no aprovecha todo el potencial gráfico de la bestia negra de Sony. Pero si le prestáis un poco de atención veréis que, a pesar de tener unos fondos bastante detallados y repletos de vida, el motor del juego en ningún momento se resiente y no hay ni rastro de *pop-up* ni de *clipping*. Y eso es algo de lo que pocos juegos actuales pueden presumir.

Pero no hay que olvidar que *Klonoa 2* es un plataformas enfocado especialmente al público infantil, lo que repercute en algunos defectos que pueden echar atrás a los jugones más encallecidos. Por ejemplo, la dificultad es relativamente sencilla, por lo que los 18 niveles de los que consta el juego se hacen excesivamente cortos. Además, la historia que cuenta es excesivamente esquemática y simplona, y su relativa falta de auténtica emoción provoca a veces un relativo aburrimiento (a lo que también ayuda la obligación de leer subtítulos, al no estar doblado ni siquiera al inglés).

Pero son defectos que resultan insignificantes ante las enormes dosis de diversión que puede proporcionar *Klonoa 2: El Mundo de Lunatea*. La mayoría de desarrolladores buscan revolucionar los juegos de plataformas en base a las innovaciones que permiten los escenarios tridimensionales (un magnífico ejemplo es *Jak & Daxter*, de Naughty Dog). Pero Namco ha recuperado todo el aroma de los clásicos para llevar a cabo una obra no menos magnífica, y que puede recuperar la fe hacia la PS2 de los aficionados a esta clase de juegos.

KLONOA CAMBIA DE ESTILISTA

En un alarde de buen gusto que les honra, los desarrolladores de Namco decidieron hacer un completo lavado de imagen a Klonoa para darle un aspecto más dulce. Así, el orejudo gato protagonista ha perdido la imagen de *punky* de película de Paco Martínez Soria que tenía en *Klonoa: Door to Phantomile*. Nuestro felino favorito se ha deshecho de esa horrible gorra homenaje a *Pac-Man*, esos terroríficos ojazos amarillos, esos pantalones de sobaco y ese collar diez tallas más grande que podéis ver en las imágenes. Ahora ha adquirido una imagen más 'americana', aunque realmente más simpática y agradable a la vista.





ARRIBA
- JUGABILIDAD ESTRATOSFÉRICA
- GRÁFICAMENTE DELICIOSO
- NUNCA LLEGA A ABURRIR...

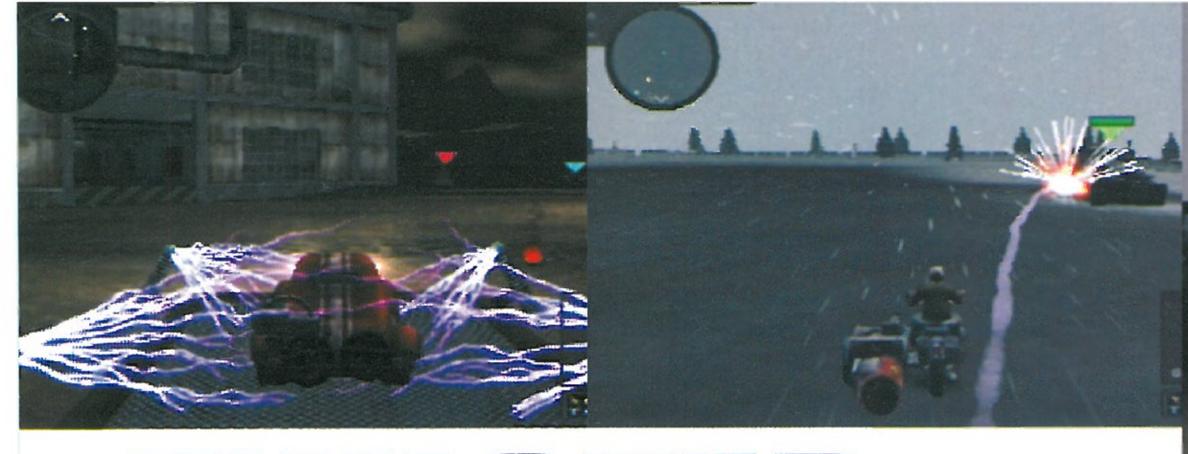
ABAJO
- ...PERO ES UN POCO CORTO
- HISTORIA MÁS BIEN SIMPLONA
- VOCES EN PERFECTO JAPONÉS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	9,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	9,5

VALORACIÓN GLOBAL

9



TWISTED METAL: BLACK

TINIEBLAS SOBRE RUEDAS

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **COMBAT CARS**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **INCOG INC.**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **9.900 PESETAS**

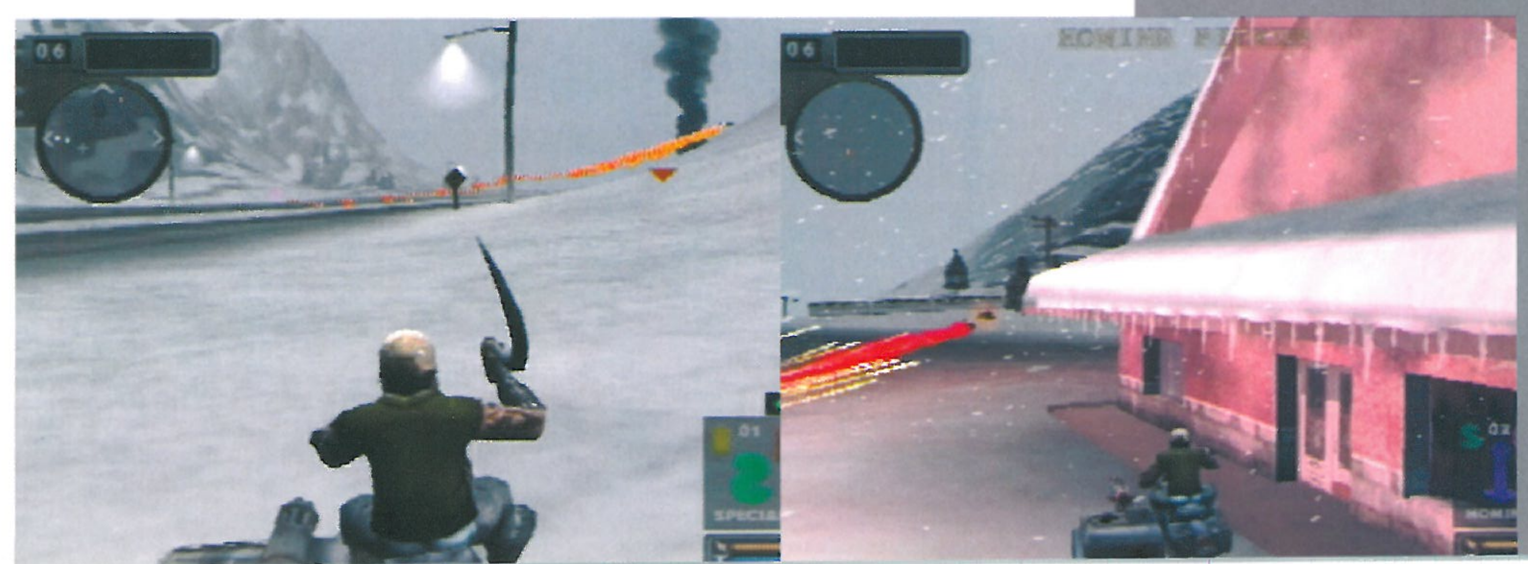
Qué juego de última generación es capaz de juntar en un sólo títulos coches extraños y veloces, carreras mortíferas y disparos por doquier, todo ello mientras luchamos por nuestra vida en encarnizados combates? Estamos hablando por supuesto de *Twisted Metal: Black*, el último representante del género *combat cars* para PlayStation 2. En este divertido y sombrío título tendremos que ponernos en la piel de uno de los 15 locos del volante que podremos elegir, cada uno con su vehículo característico. Y nunca mejor dicho lo de 'locos', ya que los protagonistas de Black son enfermos mentales escapados de un manicomio, dispuestos a arrasar con todos sus rivales con tal de conseguir el premio final: el deseo que ellos elijan.

DESTRUCCIÓN SIN FRENO

Y el deseo que los fans de la saga *Twisted Metal* y de los buenos juegos de acción querían ya se ha cumplido: que *Black* llegue en una conversión PAL de lujo, sin pérdida alguna de velocidad y completamente traducido al castellano. Aunque pueda parecer algo superfluo en un juego de estas características, el hecho de que esté traducido nos permitirá disfrutar con los extravagantes comentarios de los conductores, parte fundamental en la tétrica atmósfera de este juego. Y es que toda la ambientación está cuidada al detalle: los escenarios son oscuros y lúgubres, el historial de los protagonistas está lleno de muertes, asesinatos y escenas escabrosas, la música (encabezada por el *Paint It Black* de los Rolling Stones) se acelera cuando combatimos o adquiere tintes fúnebres cuando simplemente exploramos los escenarios...

LA AMBIENTACIÓN ESTÁ CUIDADA AL DETALLE: LOS ESCENARIOS SON OSCUROS Y LÚGUBRES, EL HISTORIAL DE LOS PROTAGONISTAS ESTÁ LLENO DE MUERTES, LA MÚSICA (ENCABEZADA POR EL *PAINT IT BLACK* DE LOS ROLLING STONES) SE ACELERA CUANDO COMBATIMOS...

Precisamente, los campos de batalla donde se desarrollan los enfrentamientos son enormes, y tienen un grado de detalle exquisito. Quemaremos rueda en autopistas transitadas por turismos debiluchos, en un autocine (¡en el que una cámara nos filma en directo!), entraremos en un circuito de





PERTURBADOS AL VOLANTE

Cada uno de los conductores de *Twisted Metal: Black*, además de tener un historial clínico único, cuenta con su vehículo personal e intransferible, capaz de realizar extraños y mortíferos ataques. Éstos son algunos de los que más nos han sorprendido:



CONDUCTOR Predicador
VEHÍCULO El Camino
El Predicador creyó sufrir una posesión demoníaca que le hizo asesinar a toda su parroquia (en realidad está como un cencerro). Ahora intenta redimirse utilizando como arma sus propios fieles envueltos en tiras de dinamita... ¡que actúan como bombas humanas!

CONDUCTOR Dollface
VEHÍCULO Darkside
La pobre Dollface lleva años con una máscara pegada a la cara con la que un superior suyo le castigó (jefes... siempre pensando en lo mismo). Su enorme camión, el Darkside, realiza bestiales embestidas que dejan a los adversarios extrafinos cual compresa de Castellón (de la Plana).







CONDUCTOR Sweet Tooth
VEHÍCULO Carrito del Helado
La mascota de la serie Twisted Metal viene a ser como un Freddy Krueger pasado de vueltas y traumatizado por los discos de Miliki y Familia. El payaso psicópata utiliza un inocente carrito de los helados que en apenas unos segundos se transforma en un impresionante robot con la capacidad de lanzar misiles a todo trapo.

QUEMAREMOS RUEDA EN AUTOPISTAS TRANSITADAS POR TURISMOS DEBILUCHOS, EN UN AUTOCINE, ENTRAREMOS EN UN CIRCUITO DE COMPETICIÓN DE KARTS O PODREMOS 'DESCOLGAR' LA INMENSA NORIA DE UN PARQUE DE ATRACCIONES

competición de karts, podremos 'descolgar' la inmensa noria de un parque de atracciones para que aplaste a nuestros rivales o incluso empezar luchando en la gigantesca bodega de un barco para más tarde salir a volar por los aires un puerto marítimo. Esta gran variedad, unida al montón de armas, *power-ups* y mejoras que podemos recoger por los escenarios hacen que de cada partida de *Twisted Metal: Black* una experiencia única y llena de posibilidades de diversión.

Este ambicioso proyecto no se aguantaría por ninguna parte sin una buena parte técnica que lo respaldara. Y en este aspecto, *Black* anda sobrado. Los gráficos están en alta resolución y la pantalla muestra en todo momento un alto número de cuadros por segundo (¡incluso en el modo para 4 jugadores!). Los coches se mueven y deforman de manera suave, los efectos de luz, partículas y explosiones son espectaculares (no así los de fuego, algo chapuceros), y tan sólo se echa en falta una mayor paleta de colores. El resultado final se redondea con una gran cantidad de modos de juego, que lo convierten en el juego ideal para reuniones multijugador entre amantes de los buenos títulos de acción. Adrenalina consolera asegurada.

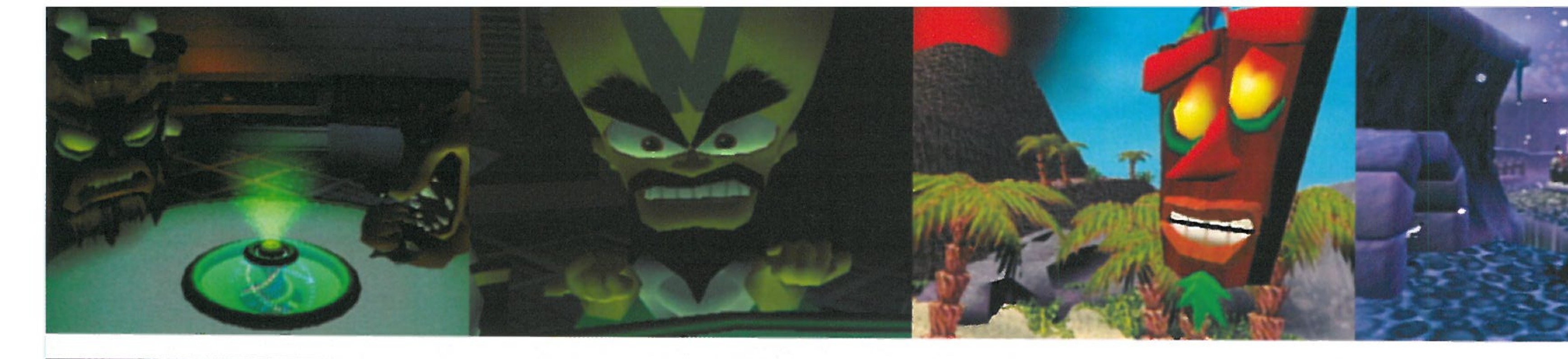
ARRIBA
- LA INCREÍBLE Y TÉTRICA ATMÓSFERA
- ESCENARIOS ENORMES Y CONDUCTORES CARISMÁTICOS
- RÁPIDO, FURIOSO, VIOLENTO, *BLACK*

ABAJO
- EN OCASIONES, DEMASIADO OSCURO
- LOS EFECTOS DE FUEGO
- ALGO DIFÍCIL Y EXIGENTE

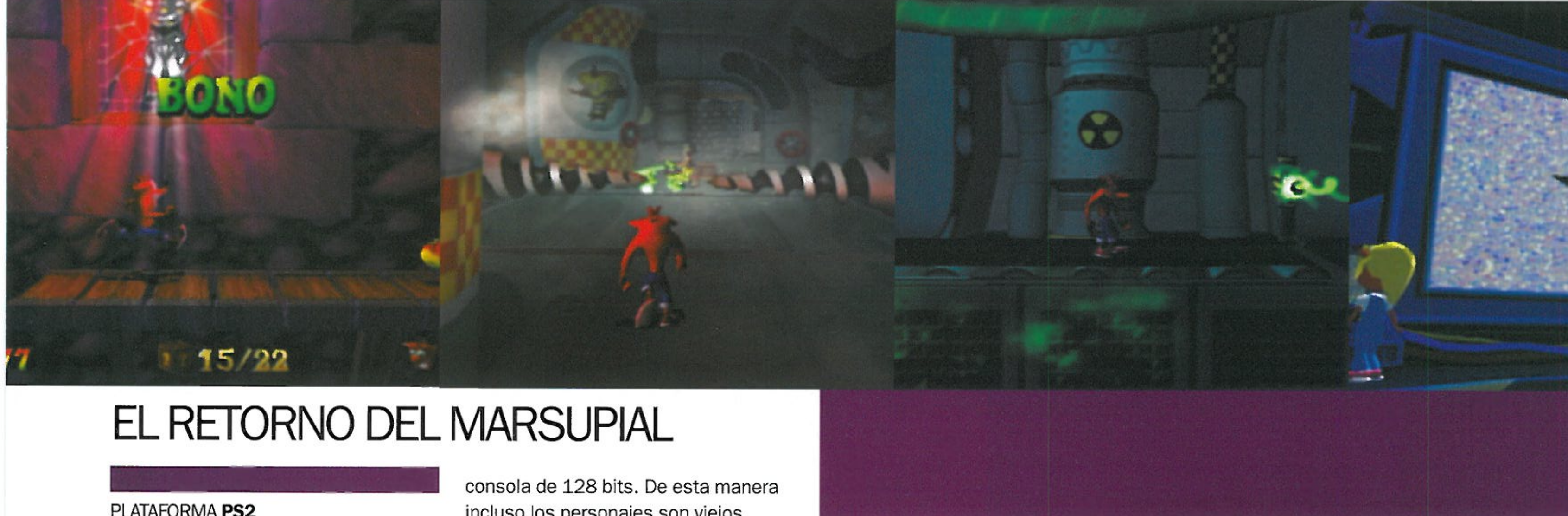
VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9,5
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	9
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL
9



CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CÓRTEX



EL RETORNO DEL MARSUPIAL

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**PLATAFORMAS**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**TRAVELLER'S TALES**
EDITOR	**UNIVERSAL**
DISTRIBUIDOR	**VIVENDI**
PRECIO	**9.995 PESETAS**

Si algo funciona, ¿para qué cambiarlo? Ésta parece que ha sido la filosofía que ha adoptado Traveller's Tales tras recibir el encargo de desarrollar las nuevas aventuras de Crash en PlayStation 2. Hacer olvidar a Naughty Dog (los padres del marsupial) era algo tremendamente difícil, así que lo más razonable era trasladar simplemente la estructura de los *Crash Bandicoot* de PlayStation a su hermana mayor, aunque aprovechando todo su potencial técnico.

Esto es precisamente lo que encontraremos en *Crash Bandicoot: La Venganza de Córtex*: más de lo mismo pero con unos gráficos dignos de una consola de 128 bits. De esta manera incluso los personajes son viejos conocidos de los anteriores juegos. El doctor Córtex vuelve a ser el malo malísimo que, tras ser derrotado por Crash tres veces, pretende vengarse gracias a una mortífera nueva creación: Crunch (algo así como un Crash hinchado de esteroides). El problema es que para que su nuevo invento sea realmente poderoso, el doctor necesita la colaboración de las máscaras elementales y de Uka-uka. De esta manera, en cada una de las fases nos enfrentaremos a una versión diferente de Crunch ayudado por una máscara.

SI NO FUERA POR EL SALTO TÉCNICO, PODRÍAMOS ESTAR JUGANDO A CUALQUIER OTRA PARTE DE LA SAGA



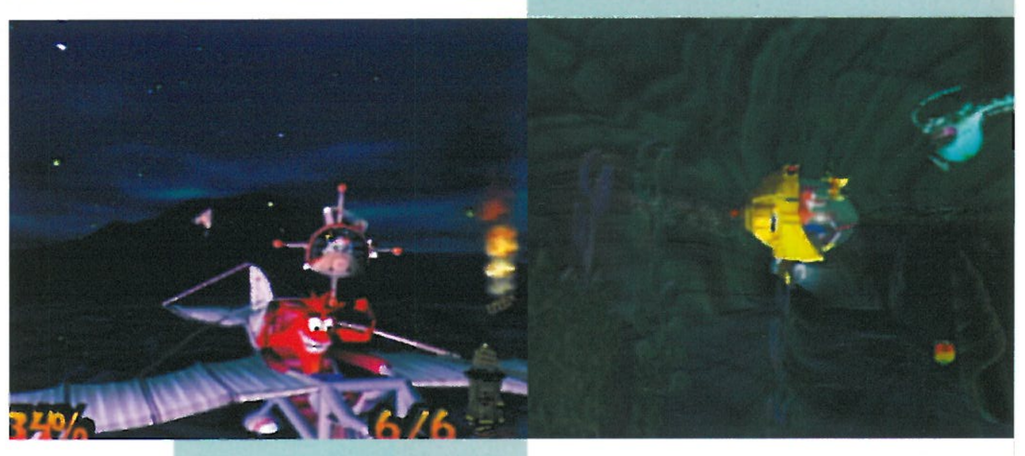
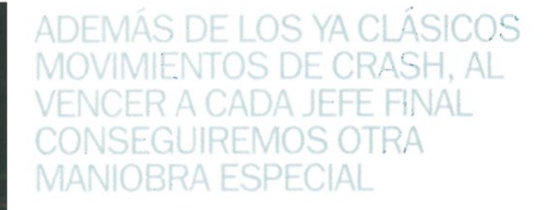
LA HISTORIA SE REPITE

Una vez metidos en faena comprobamos que, si no fuera por el gran salto técnico, podríamos estar jugando a cualquier otra parte de la saga. Saltos, recolección de melocotones, destrucción de cajas, un solo camino a seguir... Incluso las típicas fases en las que caminamos hacia la pantalla siguen siendo igual de 'frustrantes': es cuestión de ir probando una y otra vez hasta que nos sabemos el camino porque es imposible averiguar dónde estará el siguiente foso.

Las únicas novedades son la posibilidad de jugar con Coco (la hermana del protagonista) en algún nivel y la gran cantidad de vehículos que podremos conducir. También es de agradecer que, además de los ya clásicos movimientos de Crash, al vencer a cada jefe final consigamos otra maniobra especial.

Como ya hemos dicho, el único cambio realmente llamativo en esta nueva parte de la saga es su aspecto gráfico. El mismísimo Crash tiene mejor aspecto que nunca gracias a



ADEMÁS DE LOS YA CLÁSICOS MOVIMIENTOS DE CRASH, AL VENCER A CADA JEFE FINAL CONSEGUIREMOS OTRA MANIOBRA ESPECIAL

POR TIERRA, MAR Y ¿BOLAS?

En las anteriores entregas de *Crash Bandicoot* habíamos podido movernos con muchos medios de locomoción (¿alguien ha olvidado el paseo en jabalí de la primera parte?). Sin embargo, *La Venganza de Cortex* es el episodio de la saga que más posibilidades nos da. Podremos desde conducir un jeep hasta pilotar un avión, pasando por pasear en la vagoneta de una mina. Los vehículos son bastante variopintos. Pero sin duda las fases más curiosas son las que nos permiten movernos... ¡dentro de una bola! A los mandos de este artilugio deberemos desplazarnos por una serie de toboganes, e incluso encargarnos de un jefe final.




una inyección extra de polígonos y a un mejor moldeado. Además, como era de esperar, sus animaciones son más suaves. De todas formas, tampoco es que los gráficos sean deslumbrantes. Algunos escenarios son bastantes pobres y la inteligencia artificial de algunos enemigos brilla por su ausencia, ya que tan sólo cuentan con dos movimientos diferentes. Además, la cámara fija no nos proporciona siempre el mejor punto de vista y a veces dificulta la realización de algunos saltos.

Pero las carencias gráficas se compensan en parte gracias a un cuidado apartado sonoro. Algunas melodías y efectos son los mismos de siempre, sin embargo se han incorporado nuevas canciones y sonidos con la inconfundible marca de la casa de la saga. En cuanto a las voces, como no nos cansamos nunca de repetir, se agradece que todas estén dobladas al castellano.

Lo que no está a la altura de lo que esperamos de un juego de PlayStation 2 son los interminables tiempos de carga. Parece mentira que, precisamente mientras Naughty Dog ya nos ha ofrecido un título que los ha eliminado (*Jak&Daxter*), su creación más popular nos haga esperar un buen rato hasta para acceder al lugar donde se escoge la fase en la que vamos a jugar.

La apuesta de *Crash Bandicoot: La Venganza de Córtex* es bastante clara. El juego encantará a los fans del marsupial más popular del mundo de los videojuegos. Pero desde luego, no es la mejor elección para aquéllos a los que nunca les ha convencido su mecánica. Más de lo mismo, pero esta vez con el poderío PlayStation 2.

ARRIBA

EL ASPECTO DE CRASH EN PLAY 2
EL DOBLAJE AL CASTELLANO
LAS FASES CON VEHÍCULOS

ABAJO

LOS LAAAAAARGOS TIEMPOS DE CARGA
POCAS INNOVACIONES JUGABLES
LA SENCILLEZ DE ALGUNOS ESCENARIOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	7,5
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL

7,5



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

OJO CURVA CUATRO, SE CIERRA Y... ¡A RAS!

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **EVOLUTION STUDIOS**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **9.900 PESETAS**

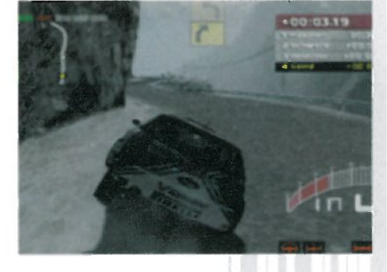
Algunos pilotos de Fórmula 1 confiesan haber recurrido a los simuladores para familiarizarse con los circuitos del campeonato. Ahora, los pilotos de rallies pueden presumir de contar con un simulador altamente fidedigno. Se trata de *World Rally Championship*, que cuenta con la licencia exclusiva de la FIA. El juego reproduce a la perfección los tramos por los que discurren los 14 rallies que conforman el campeonato mundial y cuenta asimismo con imágenes de los pilotos, de los coches oficiales y sus respectivos equipos, así como de los patrocinadores.

Con *World Rally Championship*, Evolution Studios y Sony llenan un vacío en la simulación deportiva, puesto que hasta ahora ningún juego (ni tan siquiera *Colin McRae Rally 2.0*) había logrado reproducir con tanta verosimilitud los escenarios y los protagonistas de este apasionante campeonato. Si a eso añadimos que los creadores cuentan con la licencia por los próximos cinco años, no cabe duda de que *World Rally Championship* está llamado a ser la referencia del sector si no lo remedian sus competidores.

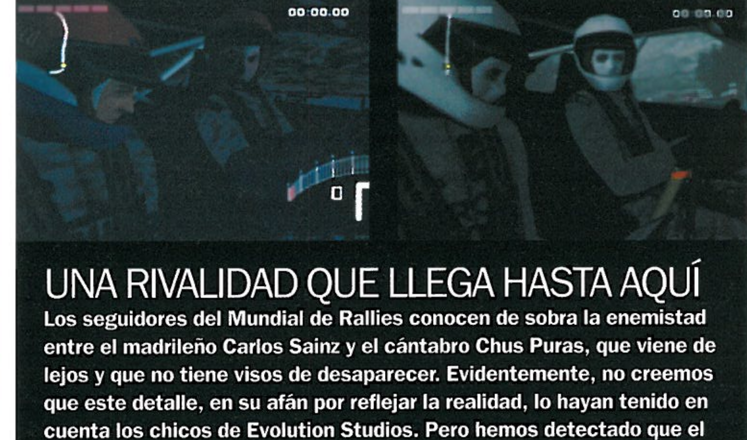
El menú de *WRC* nos permite adecuar a nuestros intereses todo lo que afecta a la conducción. Podremos elegir qué nivel de ayuda queremos recibir de nuestro copiloto,



NO CABE DUDA DE QUE *WORLD RALLY CHAMPIONSHIP* ESTÁ LLAMADO A SER LA REFERENCIA DEL SECTOR SI NO LO REMEDIAN SUS COMPETIDORES







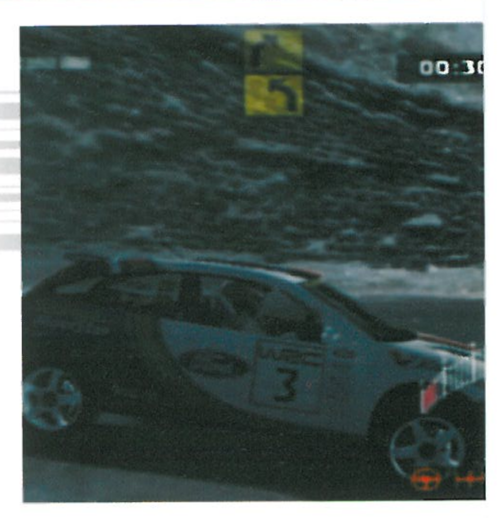
UNA RIVALIDAD QUE LLEGA HASTA AQUÍ

Los seguidores del Mundial de Rallies conocen de sobra la enemistad entre el madrileño Carlos Sainz y el cántabro Chus Puras, que viene de lejos y que no tiene visos de desaparecer. Evidentemente, no creemos que este detalle, en su afán por reflejar la realidad, lo hayan tenido en cuenta los chicos de Evolution Studios. Pero hemos detectado que el juego presenta un agravio comparativo: mientras la cara de Carlos Sainz aparece bien representada, al cántabro lo han cubierto, en un alarde de ingenio, con una máscara de protección ignífuga que lo hace irreconocible. Sólo faltaba esto para que se piquen más...





HASTA TAL PUNTO HEMOS DE SER CAUTELOSOS EN LA CONDUCCIÓN QUE, DE NO SER ASÍ, ELEMENTOS COMO LA TRANSMISIÓN, LA DIRECCIÓN O EL MOTOR PUEDEN HACERNOS PERDER MUCHO, MUCHO TIEMPO



o bien decidir los elementos de orientación que queremos ver en pantalla (un pequeño mapa, el tiempo empleado, la clasificación, los daños del coche, etc.)

UNA SIMULACIÓN AL DEDILLO

Por otra parte, el diseño de los coches está muy trabajado, cosa que podemos percibir en el gran detalle de las llantas, el modelado de los accesorios o en las distintas tomas de cámara que muestran su interior, donde incluso se puede observar la libretita del copiloto, las barras que refuerzan la estructura de la carrocería ante un posible vuelco y la publicidad de los cascos.

Cada uno de los 14 rallies y los 70 correspondientes tramos refleja las condiciones de lluvia, viento, sol, niebla o nieve que se suelen, o se pueden, dar en los respectivos países. A nadie se le escapa que, difícilmente, el estilo de conducción y las condiciones climáticas puedan asemejarse en el Rally de Kenia y en el de Suecia. *WRC* se encarga de reflejar y llevar estas diferencias al límite, puesto que podemos encontrar zonas de llovizna y zonas más soleadas en un mismo tramo.

Otro aspecto a destacar es que, dependiendo de nuestra pericia al volante, los coches pueden quedar como una auténtica amalgama de hierros irreconocible. Hasta tal punto hemos de ser cautelosos en la conducción que, de no ser así, elementos como la transmisión, la dirección o el motor pueden hacernos perder mucho, mucho tiempo porque nuestro coche se vuelve anárquico. De todas maneras, es muy recomendable destripar al máximo las máquinas para observar cómo llegamos a meta entre bocanadas de humo o, por qué no, la forma en que se prende fuego el habitáculo. La recreación es un espectáculo.

Los escenarios tridimensionales que recrea el juego, a pesar de tener un acusado efecto de pop-up, se ajustan fielmente a la naturaleza que rodea los tramos por los que transcurren cada uno de los rallies. Tanto es así, que las gentes que se sitúan en los márgenes de los circuitos son tan autóctonas como la propia vegetación, y están reproducidos con gran verosimilitud.

Poco más se puede pedir a un juego de estas características, tan bien realizado que incluso incluye la posibilidad de confeccionar los coches a nuestro gusto, incluyendo tres niveles de dificultad en función de nuestra habilidad. Aunque seguramente se les quedará algo corto a los más expertos ases del volante, estamos ante uno de los juegos de conducción de más alta calidad y realismo que hemos tenido oportunidad de jugar últimamente.

VIVA EL FOLKLORE *APAÑÓ*

En lo que no se han roto mucho la mollera los chicos de Evolution ha sido en las presentaciones que anteceden el inicio de los rallyes, puesto que no comunican absolutamente nada y están cargadas de tópicos y estereotipos. Así, la descripción del Rally de Catalunya es superficial, cañí y abunda en la España de charanga y pandereta. Otros países no salen mejor parados. Y es que poco tienen que ver la velocidad y el folklore...



ARRIBA
100 X 100 SIMULADOR
LOS COCHES SUFREN, Y MUCHO
MANEJABILIDAD EXCELENTE

ABAJO
ES RELATIVAMENTE FÁCIL PARA LOS YA INICIADOS
EXCESIVO POP-UP
TIEMPOS DE CARGA ALGO LARGOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	9,5
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	8,5
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL
9



VICTORIOUS BOXERS

REAL COMO EL BOXEO MISMO

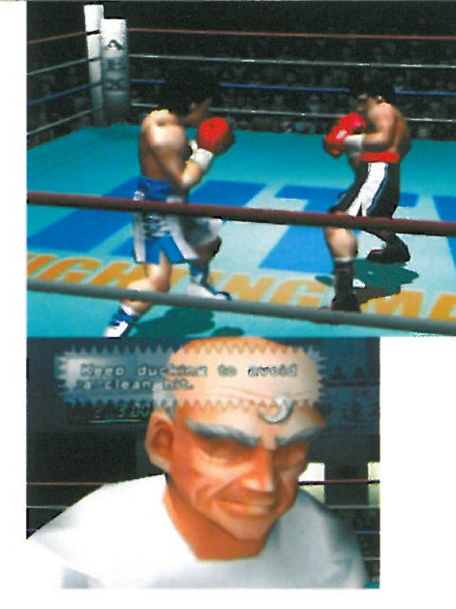
PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**DEPORTIVO**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**NEW CORPORATION**
EDITOR	**EMPIRE**
DISTRIBUIDOR	**PLANETA DE AGOSTINI**
PRECIO	**9.990 PESETAS**

V*ictorious Boxers* es un juego muy peculiar. Está basado en un popular manga japonés (no demasiado conocido en España), por lo que esperábamos ejecutar golpes raros con nombres exóticos tan ricamente. Sin embargo, los desarrolladores han optado por ofrecernos un simulador de boxeo puro y duro.

En este sentido, el juego cumple perfectamente con su función. Hemos podido jugar a pocos simuladores que reflejen de una manera tan fidedigna los combates de boxeo. Por eso no contamos con ninguna barra que nos indique el estado de nuestro personaje o el tiempo que resta para que se acabe el round. De esta manera, nos sentiremos igual que un boxeador de verdad, ya que si lanzamos golpes sin parar llegaremos al final del round exhaustos y deberemos comprobar el estado del luchador fijándonos en el aspecto de su cara.

Dentro de esta apuesta por el realismo tiene una gran importancia el sistema de control, ya que nos permite realizar prácticamente todos los movimientos propios de los boxeadores. Según la dirección y la fuerza con la que presionemos el mando analógico de la izquierda, nuestro personaje hará una finta, pondrá en práctica el mítico juego de piernas o simplemente se moverá. Además, con la combinación de los cuatro botones delanteros y de los traseros, es posible arrear una gran cantidad de golpes.

HEMOS PODIDO JUGAR A POCOS SIMULADORES QUE REFLEJEN DE UNA MANERA TAN FIDEDIGNA LOS COMBATES DE BOXEO



Lo cierto es que la respuesta del control es bastante precisa, pero llegar a dominar con fiabilidad todos los movimientos de los boxeadores es bastante complicado. Por ejemplo, la diferencia entre la finta y el juego de piernas es simplemente un sutil toquecito al mando analógico, y conseguir que el personaje realice el movimiento deseado requiere bastante práctica.

EL BOXEO DEL SOL NACIENTE

En un país en el que los simuladores de carreras de caballos tienen casi tanto éxito como *Metal Gear Solid*, no es de extrañar que la compañía desarrolladora New Corporation decidiera en su día desarrollar un juego de boxeo basado en el exitoso manga *Hajime No Ippo*. Lejanamente inspirado en el argumento de *Karate Kid*, el cómic nos presenta a un estudiante llamado Ippo Makunouchi que es acosado por los inevitables camorristas de su clase. Un día, el protagonista es salvado de una paliza por un boxeador y, a partir de entonces, decide entrenarse para convertirse en todo un campeón. Con este sencillo punto de partida, el manga cosechó tal éxito que recientemente también se ha realizado un anime basado en las aventuras pugilísticas de Ippo.







(C)講談社/森川ジョージ

YO HICE A IPPO I

El juego no cuenta precisamente con una gran variedad de modos de juego. El Story Mode nos presenta a







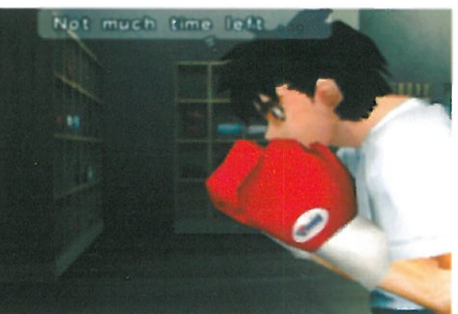


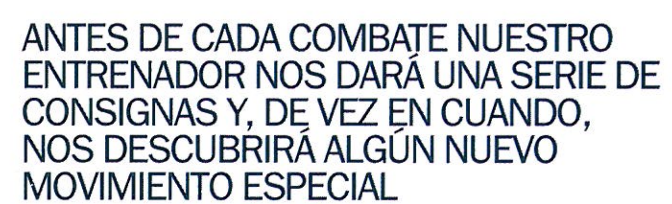












ANTES DE CADA COMBATE NUESTRO ENTRENADOR NOS DARÁ UNA SERIE DE CONSIGNAS Y, DE VEZ EN CUANDO, NOS DESCUBRIRÁ ALGÚN NUEVO MOVIMIENTO ESPECIAL

Ippo Makunouchi, un joven muchacho que intenta llegar a lo más alto de la ex-profesión de Poli Díaz. Si conseguimos ganar la final de la competición por el título, desbloquearemos la historia de otros tres boxeadores, mientras que si perdemos la final (en lo que parece un homenaje a las dos primeras películas de la saga *Rocky*) jugaremos una segunda temporada con Ippo en la que intentará otra vez hacerse con el título. Al ir venciendo a los sucesivos contrincantes los vamos añadiendo a la lista de 40 personajes seleccionables en el modo Versus, la otra opción que nos ofrece *Victorious Boxers*.

Además de esta alarmante falta de opciones, el otro gran punto débil del juego es la monotonía de su desarrollo. Antes de cada combate nuestro entrenador nos dará una serie de consignas y, de vez en cuando, nos descubrirá algún nuevo movimiento especial. El problema es que la escena es siempre la misma (tan sólo cambia el color de los pantalones del luchador o la camiseta del entrenador) y se va repitiendo una y otra vez, igual que la secuencia que nos muestra al boxeador dirigiéndose hacia el ring. Tan sólo muy de vez en cuando alguna nueva escena nos saca del letargo, pero esto no evita tener la sensación de estar haciendo lo mismo una y otra vez.

Es cierto que los luchadores a los que nos enfrentamos (cuando ya hemos superado el *deja vú* de subir al cuadrilátero) son variados, y cada uno cuenta con sus propios puntos fuertes y débiles, que deberemos descubrir para ganarles.
También es destacable el trabajo en las animaciones, que son fluidas y realistas.

Por desgracia, éste es el mayor acierto dentro de un apartado gráfico mediocre, que combina detalles brillantes (las expresiones faciales con toda una gama de moratones) y fallos incomprensibles (las junturas de los polígonos de algunos personajes no han sido suavizadas).

Es una verdadera lástima que los desarrolladores de *Victorious Boxers* no hayan destinado más esfuerzos a introducir más modos de juego o diferentes escenas que desarrollaran la historia entre pelea y pelea, porque hay que reconocer que han conseguido recrear los combates pugilísticos como nunca nadie lo había hecho.

ARRIBA
- EL REALISMO DE LOS COMBATES
- LA VARIEDAD DE GOLPES
- GRAN CANTIDAD DE PERSONAJES

ABAJO
- POCOS MODOS DE JUEGO
- ESCENAS SOSAS ENTRE COMBATES
- CONTROL EXIGENTE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	7
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL
7,5







TOP GUN COMBAT ZONES

CON UN PAR DE ALAS

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**SHOOT'EM-UP**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**TITUS**
EDITOR	**TITUS**
DISTRIBUIDOR	**VIRGIN**
PRECIO	**9.990 PESETAS**

Al igual que los juegos de la clásica saga *Ace Combat*, *Top Gun Combat Zones* no es un simulador de aviones 100%, ya que tiene elementos arcade que lo hacen mucho menos real que los juegos que podemos ver en PC. Deberemos olvidarnos de complicados mecanismos de aterrizaje, de controlar la presión del aire, de cambiar de posición los alerones o de regular el *fluflador* de mecanismos *hiperpresivos* del tren de aterrizaje (cosas más raras y aburridas hemos visto en los simuladores para ordenador). Nuestro cometido será pilotar con el Dual Shock 2 nuestros flamantes cazas y disparar todo objeto hostil que se cruce en nuestra trayectoria para cumplir cada una de las 30 misiones de que consta este *Top Gun Combat Zones*.

NOS VEREMOS INVOLUCRADOS EN MISIONES PELIGROSAS, ALGUNAS DE ELLAS CON OBJETIVOS REALES E INCLUSO CON LA POSIBILIDAD DE LUCHAR CONTRA INSTRUCTORES

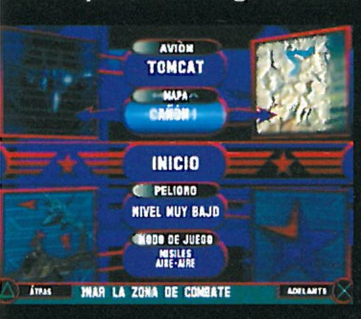
Aunque tenga ese nombre, no esperéis encontraros en este juego a Tom Cruise (actualmente conocido como Antonio Cruz), la antes explosiva Kelly McGillis ni ninguna de las escenas de la mítica película de macarras voladores. Es una lástima que la licencia 'sólo' sirva como excusa para ponernos a los mandos de potentes aviones como los F-14 Tomcat o los famosamente maniobrables Harriers.

A LA CAZA DEL CAZA

Comenzaremos nuestro periplo volador en los cielos de la escuela Miramar, donde tendremos que medir nuestra pericia a los mandos contra peligrosos... ¡globos de aire! Enseguida nos veremos involucrados en misiones más peligrosas, algunas de ellas con objetivos reales e incluso con la posibilidad de luchar contra instructores (¡misilear profes! ¿quién puede resistirse a tamaño

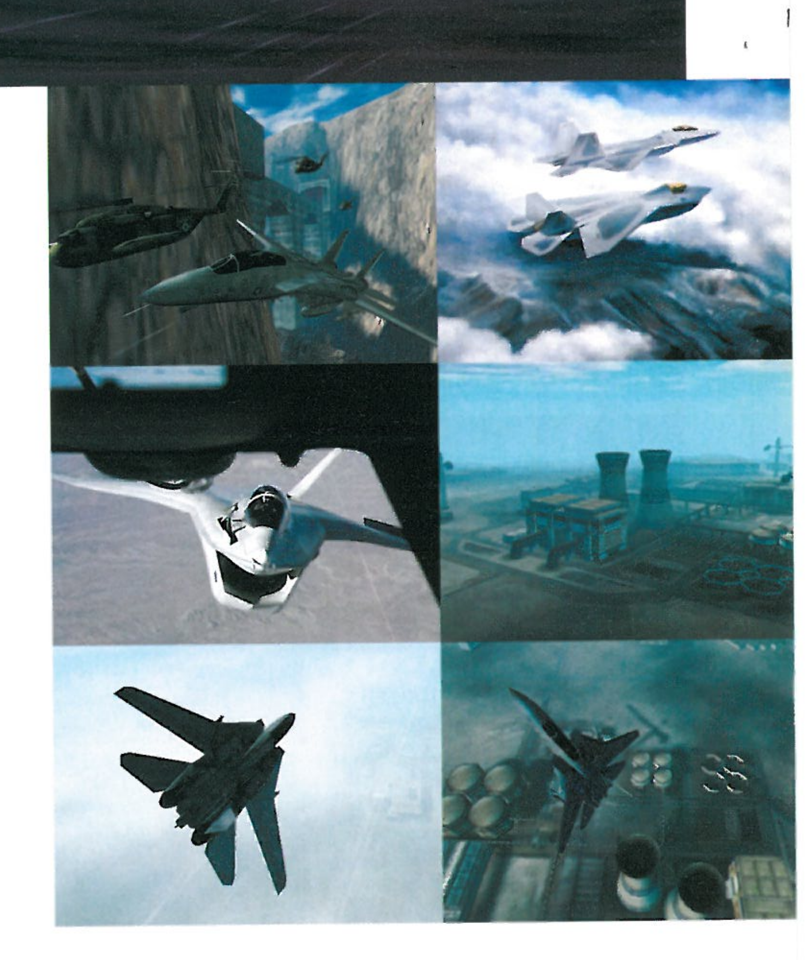
VOLANDO LIBRE

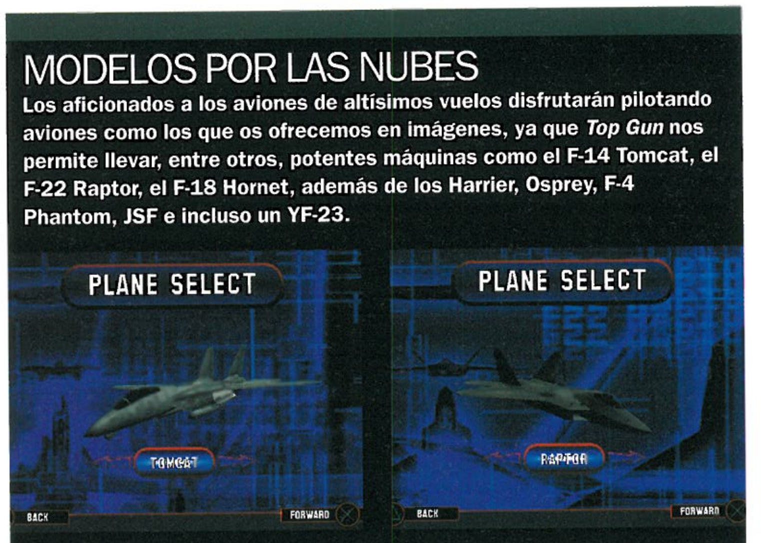
El modo Partida de *Top Gun Combat Zones* nos permite cumplir una serie de misiones a lo largo y ancho del mundo, como el sudeste asiático, el Golfo Pérsico o el Ártico (¿un conflicto... en el Ártico? ¿es un nuevo tipo de 'Guerra Fría', tal vez?). Pero para los más impacientes el juego cuenta con el modo Inicio Rápido, en el que podremos modificar todas las variables de la misión que queramos realizar (dificultad, momento del día...), y disfrutar con los distintos aviones que vayamos desbloqueando a lo largo de nuestras misiones.











MODELOS POR LAS NUBES

Los aficionados a los aviones de altísimos vuelos disfrutarán pilotando aviones como los que os ofrecemos en imágenes, ya que *Top Gun* nos permite llevar, entre otros, potentes máquinas como el F-14 Tomcat, el F-22 Raptor, el F-18 Hornet, además de los Harrier, Osprey, F-4 Phantom, JSF e incluso un YF-23.

LOS OBJETIVOS QUE SE NOS PROPONEN EN CADA MISIÓN SON BASTANTE VARIADOS: PROTEGER NUESTRAS TROPAS, DESTRUIR PUENTES, ACABAR CON UNA OFENSIVA ENEMIGA...

placer?). Desde el principio notaremos la elevada dificultad de algunos de nuestros objetivos, capaz de frustrarnos y obligarnos a jugar una y otra vez el mismo nivel. Esto, unido a la gran cantidad de misiones que deberemos superar hacen de *Top Gun* un juego largo y duradero, aunque por desgracia no siempre necesariamente divertido.

Los objetivos que se nos proponen en cada misión son bastante variados: proteger nuestras tropas, destruir puentes, acabar con una ofensiva enemiga... Pero todos ellos se resumen en una sola palabra: ¡disparar! Ya sea con bombas, misiles o directamente con la ametralladora de munición infinita, en esencia tendremos que preocuparnos de volar por los aires (en todos los sentidos) cualquier objetivo hostil y evitar que hagan lo propio con nosotros.

La parte técnica de *Top Gun Combat Zones* está llena de altibajos. Aunque por una parte hay logrados efectos de humo y partículas, también cuenta con texturas borrosas, una gran cantidad de niebla en el horizonte y un preocupante efecto de clipping, que se hace patente sobre todo en las espectaculares repeticiones (tan reales que hasta marean) ofrecidas después de cada misión.

En definitiva, estamos ante un divertido arcade (aunque sin duda menos brillante que el inminente *Ace Combat 4*), que a pesar de no aprovechar en nada la película en la que está basada, es lo suficientemente largo y variado como para mantenernos enganchados durante bastante tiempo.

ARRIBA
- EL AJUSTADO CONTROL
- LAS REPETICIONES
- BASTANTE LARGO

ABAJO
- CLIPPING A GO-GÓ
- PUEDE LLEGAR A SER FRUSTRANTE
- POCA VARIEDAD EN LAS MISIONES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	8,5
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL

7,5





THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX

PACIFICANDO TERRITORIOS



PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**SHOOT'EM-UP**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**CORE**
EDITOR	**EIDOS**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
PRECIO	**9.990 PESETAS**

Thunderhwak: Operation Phoenix es uno de aquellos juegos que no necesitan de ningún argumento para disfrutar. La premisa principal es "Aparca el cerebro, ponte a los mandos de tu helicóptero y cumple tu misión". Como pilotos experimentados que somos (ejem), se nos encomendarán las más arriesgadas incursiones en el frente enemigo. Para ello contaremos con una máquina equipada hasta los topes con el fin de que podamos hacer mucha pupita al ejército enemigo que amenaza la paz del mundo libre (EEUU, principalmente). Las misiones en las que podemos participar se centrarán en cuatro zonas de conflicto principalmente: Europa Oriental, Alaska, África y Oriente Medio.

DETALLES POR LAS NUBES

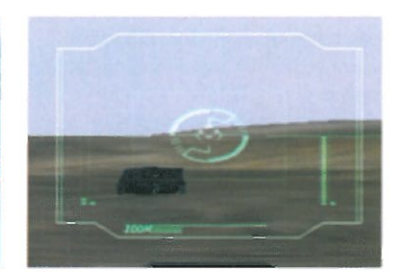
Es realmente impresionante tener el placer de intervenir en misiones con efectos climáticos, ya sea nieve, lluvia, niebla o las impresionantes misiones nocturnas. Estos efectos están muy logrados y dotan de una gran sensación de verosimilitud al juego. Incluso el interior de nuestro helicóptero está adornado con un peluche al estilo cabina de camionero que resulta muy gracioso y hace más familiar nuestra cabina. Muy americano. *Very american.*



GUERRAS CON MUCHOS ASPAVIENTOS

Antes de entrar en combate, podremos oír la explicación de la historia en un perfecto castellano. Tras equipar a nuestro pájaro con lo último en elementos de persuasión, entraremos en acción. Deberemos cumplir distintos objetivos (como destruir antenas o proteger aliados). La dificultad del juego no nos permitirá cometer muchos errores; un movimiento en falso y daremos con nuestras alas en el terreno, mientras la voz de una señorita (teniente, para usted) nos inquiere insistentemente "Conteste, por favor". ¡Ya nos gustaría!

LA DIFICULTAD DEL JUEGO NO NOS PERMITIRÁ COMETER MUCHOS ERRORES; UN MOVIMIENTO EN FALSO Y DAREMOS CON NUESTRAS ALAS EN EL TERRENO



Algo bastante reprochable en este correcto título es la nula sensación de velocidad. Sólo volando a ras del suelo parece que nos movamos... aunque claro, de esta manera nuestra probabilidad de saludar efusivamente a algún árbol es muy elevada. Además, resulta insufrible que en medio de un ataque a algún objetivo el juego decida ofrecernos un primer plano frontal de nuestro helicóptero.

En definitiva, tenemos un título muy cuidado gráficamente, con un doblaje en castellano muy de agradecer, pero cuyo concepto no resulta ni mucho menos revolucionario, y que desde luego aporta muy poco al panorama actual de videojuegos.

ARRIBA
- VOCES CREÍBLES Y EN CASTELLANO
- ELEMENTOS CLIMÁTICOS MUY CUIDADOS
- GRÁFICOS MÁS QUE DECENTES

ABAJO
- POCA MANIOBRABILIDAD DEL HELICÓPTERO
- BASTANTE DIFÍCIL
- LA POCA SENSACIÓN DE VELOCIDAD

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	7
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL

7,5



GUILTY GEAR X

PEGA PERO NO MATA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **ARC SYSTEM WORKS**
EDITOR **SAMMY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **9.990 PESETAS**

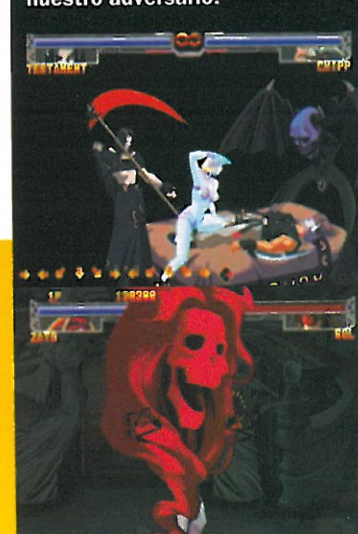
LOS PERSONAJES TIENEN UNA GRAN CANTIDAD DE FRAMES DE ANIMACIÓN Y NO HAY RALENTIZACIONES DE NINGÚN TIPO

Por fin tenemos entre nosotros el primer juego de lucha en dos dimensiones para PlayStation 2. Y lo cierto es que esta esperada secuela de *Guilty Gear* nos ha dejado un sabor de boca algo agridulce. Nos explicamos. Por un parte, hay que señalar que gráficamente es un juego que está a la altura de la consola. Los personajes tienen una gran cantidad de frames de animación, no hay ralentizaciones de ningún tipo (aunque es algo más lento que su homónimo para Dreamcast), cuenta con una buena resolución y los gráficos no tienen esos bordes dentados que todavía se ven en algunos juegos de Capcom. Pero por otra parte, encontramos un plantel de luchadores algo escaso, las innovaciones jugables no demasiado destacadas y, sobre todo, nos sentimos algo 'timados', teniendo en cuenta que los japoneses estarán disfrutando en estos momentos con la versión 'ampliada' del juego, *Guilty Gear X Plus*.

El juego mantiene las frenéticas melodías de rock duro y guitarrero que pudimos disfrutar en la primera parte, y que nos acompañarán a lo largo de los combates contra nuestros contrincantes. Y qué contrincantes. Desde luego, uno de los mayores aciertos de este beat'em-up es el atractivo diseño anime de sus protagonistas, que van desde la delicadeza de Millia hasta la elegante chulería de Johnny, pasando por la inmensa garrulería y el poderío de Potemkin. *Guilty Gear X* se perfila como una alternativa correcta a *Capcom vs. SNK 2* y un buen título para los amantes de las 2D, pero por desgracia no innova lo suficiente como para convertirse en un beat'em-up no ya imprescindible, sino recomendable.

CON MUCHA PEGADA

Entre los golpes que *Guilty Gear X* nos permite realizar encontraremos los clásicos súper-especiales (eliminan gran parte de la energía del adversario), Faultless Defense (podremos protegernos de los ataques enemigos recibiendo muy poco daño), Roman Cancel (cancela una cadena de combos para iniciar otra), o Dead Angle Attack (un contraataque fulminante). Pero sin duda nuestro favorito sigue siendo el Instant Death Kill o Ickikegi Hissatu, un súper-tortazo que, como en el primer *Guilty Gear*, es capaz de acabar con ¡TODA! la energía de nuestro adversario.



LO + PLUS

Incomprensiblemente, los europeos y los norteamericanos nos tendremos que conformar con este *Guilty Gear X*, conversión del juego que Dreamcast vio nacer hace un año, mientras que los japoneses se dejarán los dedos jugando con *Guilty Gear X Plus*. Éste cuenta con nuevos extras, como los dos personajes que desaparecieron en el primer título de la saga, Justice y Kliff Anderson. Asimismo, algunos personajes tienen más golpes normales y especiales, incluye un modo Historia, galería de ilustraciones y el llamado *wonderwave*, un sistema que permite intercambiar datos con *Guilty Gear Petite 2* para WonderSwan.



GALLERY MODE
CHALLENGE
VIEW
TITLE

ARRIBA
EL ACERTADO DISEÑO DE PERSONAJES
¡CAÑA ROCKERA!
UNAS 2D DE LUJO

ABAJO
POCOS PERSONAJES
INNOVACIONES JUGABLES INSUFICIENTES
¿DÓNDE ESTÁ *GUILTY GEAR X PLUS*?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL
7,5



BATMAN VENGEANCE

EL MÁS BRILLANTE SEÑOR DE LA NOCHE

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**AVENTURA**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**UBI SOFT**
EDITOR	**UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR	**UBI SOFT**
PRECIO	**6.995 PESETAS**

TENDREMOS QUE PELEAR CON NUESTROS PUÑOS, ACTUAR SIGILOSAMENTE PEGÁNDONOS A LAS PAREDES EN PLAN *METAL GEAR* Y UTILIZAR EL VARIADO ARSENAL DE GANCHOS, BATARANGS Y DEMÁS ARTILUGIOS

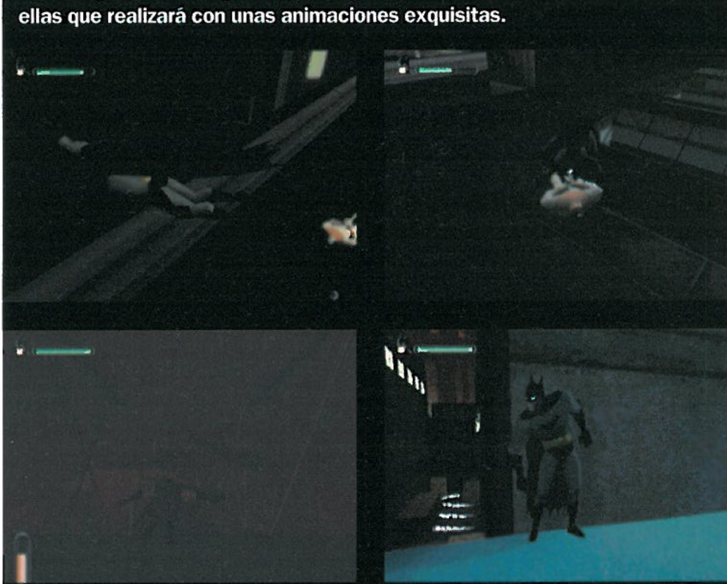
Hace mucho que no se veían juegos de superhéroes mínimamente dignos en consola. Esta situación (propiciada en gran parte precisamente por los últimos títulos de *Batman*) cambió el año pasado con la llegada del fenomenal *Spiderman*, y continúa con el intento de Ubi Soft de enmendar sus pecados: *Batman Vengeance*. Desde que lo vimos por primera vez en la pasada feria E3, esta aventura ha cambiado muchísimo (a mejor) hasta convertirse en una videoaventura que recoge elementos de juegos como *Metal Gear Solid*, *Oni* o el mismísimo *Spiderman*.

Basado en la serie de animación de la Warner, *Batman Vengeance* nos pone en la piel del superhéroe más trasnochador de todos, que deberá verse las caras con Joker y Harley Quinn, Mr. Freeze o Poison Ivy. Nos moveremos en escenarios en los que tendremos que pelear con nuestros puños, actuar sigilosamente pegándonos a las paredes en plan *Metal Gear*, utilizar el variado arsenal de batganchos, batarangs y demás artilugios, resolver puzzles y conducir vehículos tan carismáticos como el Batplano o el Batmóvil.

Es realmente increíble ver cómo, a nivel gráfico, los desarrolladores han conseguido captar todo el espíritu de la serie. Los diseños de los escenarios son austeros pero elegantes, con colores primarios y sin apenas detalles. Los enemigos van de lo siniestro a lo cómico, y nuestra estrella favorita, Batman, cuenta con unas animaciones de auténtico lujo. Lástima que no dure demasiado (las continuaciones son infinitas) y que esté lleno de puntos frustrantes y saltos al vacío, porque de lo contrario estaríamos hablando de uno de los juegazos del año. ¡Y todo a un precio del que deberían aprender el resto de compañías!

EL 'BAT' MÁS 'MÓVIL'

Como podéis observar en las imágenes, Batman puede realizar gran variedad de acciones. Aquí os mostramos algunas de las más representativas, como son moverse con sigilo, lanzar el gancho, tirarse en barrena (escalofriante) o incluso esposar a los malos, maniobras todas ellas que realizará con unas animaciones exquisitas.



ARRIBA

- LAS ANIMACIONES DE BATMAN
- LA EXCELENTE AMBIENTACIÓN
- ¡MENUDO PRECIO!

ABAJO

- ...PERO SIMPLONES Y CON *CLIPPING*
- SE HACE CORTO
- ALGUNOS FALLOS DE TRADUCCIÓN

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	6
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

7,5





SMUGGLER'S RUN 2

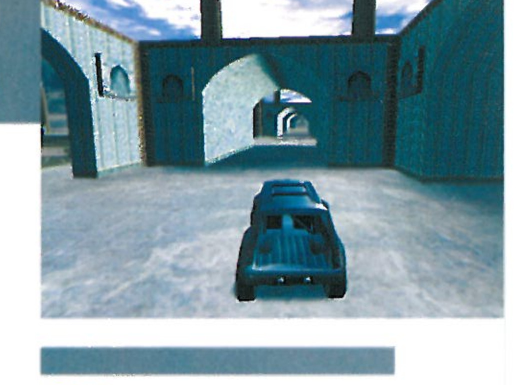
CONTRABANDO DE ABURRIMIENTO

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CARRERAS**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **ROCKSTAR GAMES**
EDITOR **TAKE 2**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **10.990 PESETAS**

Smuggler's Run 2 nos propone, al igual que su primera parte aparecida hace aproximadamente un año, convertirnos en contrabandistas fronterizos. A bordo de potentes cacharros todo-terrenos (como buggys, jeeps, quads...) tendremos que abordar misiones de diverso calado, aunque casi todas tienen como denominador común el hacernos ricos a costa de transportar mercancías ilegales en nuestro vehículo. Para recogerlas, simplemente deberemos encontrarlas (su ubicación está marcada por bengalas) y pasar por encima de ellas, para acto seguido entregarlas en un punto de destino marcado también por luces artificiales. Obviamente, las autoridades locales no comparten nuestras 'peculiares' iniciativas empresariales, y movilizarán todo tipo de vehículos para destrozar el nuestro y de esta manera detenernos.

Los escenarios en los que nos moveremos serán entornos naturales, situados en exóticos parajes como Georgia, Afganistán o Vietnam. Aunque son más variados que los del primer *Smuggler's Run* (en los que continuamente nos movíamos en enormes arenales), las junglas y los pantanos en los que correremos son sosos y faltos de detalles. Pero lo peor de todo es que este soserío se extiende al resto del juego: las misiones son poco variadas (recoger mercancías, perseguir espías, escapar de la poli y poco más), la 'historia' global no engancha, y en general *Smuggler's Run 2* carece del 'pique' necesario para prestarle atención más allá de unas pocas horas. Un concepto de juego atractivo, pero que no ha evolucionado desde su primera parte.

LOS ESCENARIOS EN LOS QUE NOS MOVEREMOS SERÁN ENTORNOS NATURALES, SITUADOS EN EXÓTICOS PARAJES COMO GEORGIA, AFGANISTÁN O VIETNAM



UN GUÍA IMPRESCINDIBLE

Uno de los mayores aciertos de *Smuggler's Run 2* es su útil mapa. Cuando pulsemos R1 aparecerá un enorme plano del nivel en que estemos jugando y la situación de todos los elementos sobre él. Como el juego aprovecha las capacidades analógicas de los botones del Dual Shock 2, cuanto más flojo apretemos R1, más difuminado aparecerá el mapa, permitiéndonos jugar y mirarlo a la vez. Todo un acierto.





ARRIBA
MÁS ESCENARIOS QUE EN LA PRIMERA PARTE
LOS EFECTOS FÍSICOS DE VEHÍCULOS
EL PRÁCTICO MAPA

ABAJO
MISIONES REPETITIVAS
MÚSICA HORRIPILANTE
EN GENERAL, SOSO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6
GRÁFICOS	7,5
JUGABILIDAD	6,5
DURACIÓN	6,5
VIDILLA	5,5





18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER

YO PARA SER FELIZ QUIERO UNA PS2

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CARRERAS**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **ACCLAIM/SEGA**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Hace unos cuantos meses llegó a nuestras manos la conversión de Acclaim del divertido *Crazy Taxi* de Dreamcast para PS2. Ahora el mismo equipo de desarrollo le ha puesto la mano encima a otro juego de Sega del género automovilístico, aunque con el mismo espíritu macarra y destrozón: *18 Wheeler*.

El objetivo del juego es sencillo: manejando un enorme camión, tendremos que llevar una determinada carga de un punto a otro de la geografía estadounidense dentro de un tiempo establecido. Esto lo deberemos hacer mientras evitamos los embistes de un camionero rival que parece haber visto demasiadas veces *El Diablo Sobre Ruedas*. Más o menos como en *Crazy Taxi* pero con una mecánica mucho más lineal. Esto no sería negativo si no fuera porque sólo hay cuatro fases que cumplir, con lo que incluso a pesar de los modos adicionales de juego la vida útil de *18 Wheeler* no es excesivamente larga. Quizá lo más interesante sea la competición para dos jugadores, aunque la escasez de circuitos la acaba haciendo más bien monótona.

Además, el nivel técnico tampoco es de los que explotan a conciencia las posibilidades de la PS2. Se ha perdido cierto detalle en las texturas respecto a la versión Dreamcast, y además se puede apreciar un *pop-up* en todos los fondos bastante mal disimulado.

Tampoco ayuda demasiado a dar empaque al producto la musiquita *pseudocountry* que suena en todo momento, digna de cualquier episodio de *Walker Texas Ranger*.

Igual que le pasaba a *Crazy Taxi*, su origen como recreativa hace que *18 Wheeler* no acabe de funcionar bien en el formato de consola doméstica. La idea de partida es muy atractiva, y además es un juego divertido, fácil de manejar y con un aire camorrista que le da un carisma especial, pero prácticamente no da razones para jugarlo más de una vez.

IGUAL QUE LE PASABA A *CRAZY TAXI*, SU ORIGEN COMO RECREATIVA HACE QUE *18 WHEELER* NO ACABE DE FUNCIONAR BIEN EN EL FORMATO DE CONSOLA DOMÉSTICA

EL REY DEL ASFALTO

La posibilidad de usar el Driving Force con *18 Wheeler* proporciona una mayor sensación de estar conduciendo un camión, pero desde luego nada comparable con la recreativa original. Ésta consistía en un compartimento que reproducía una auténtica cabina de camión, incluido el enorme volante de estos vehículos y un asiento de acompañante para que un amigo pudiera tocar la bocina mientras tú jugabas. También existían versiones que unían dos cabinas más reducidas que, sin embargo, permitían el juego uno contra uno. Desde luego, para redondear el macarrismo de esta recreativa sólo habría faltado un calendario de mujeres con mucha *pechonalidad* pegado en un lado...



ARRIBA
ADICTIVO Y JUGABLE
ESPÍRITU MACARRA
PUEDE USARSE EL DRIVING FORCE

ABAJO
DEMASIADO CORTO
POP-UP VERGONZOSO
IGUALITO AL DE DREAMCAST

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	7,5
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	5,5
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL
7,5

PLANETSTATION Y KONAMI

SORTEAMOS...

5 LOTES

PRO EVOLUTION SOCCER

SORTEAMOS **5 LOTES** QUE INCLUYEN UNA **COPIA DEL JUEGO** Y **MATERIAL DEPORTIVO EXCLUSIVO** PRO EVOLUTION SOCCER. ¿QUIERES SER UNO DE LOS AGRACIADOS? PUES SÓLO TIENES QUE RESPONDER ESTA PREGUNTA:

¿CÓMO SE LLAMA EN EL JUEGO ROBERTO CARLOS?

A **EL CONEJO**
B **ZIZOU**
C **ROBERTO NADILLA**
D **ROBERTO LARCOS**

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A:
CONCURSO PRO EVOLUTION SOCCER (PLANET 37)
PlanetStation Editorial Aurum
C/Joventut, 19 08830 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.

No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.

Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.

El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 3 de enero de 2.002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 39 de *PlanetStation*.





¿CÓMO SE LLAMA EN EL JUEGO ROBERTO CARLOS?

A EL CONEJO **B** ZIZOU
C ROBERTO NADILLA **D** ROBERTO LARCOS

NOMBRE ____________________

DIRECCIÓN ____________________ C.P. ________

TELÉFONO ____________________

CITY CRISIS

HELICÓPTEROS DESCAFEINADOS

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**AVENTURA**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**SYSCOM**
EDITOR	**TAKE 2**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
PRECIO	**10.990 PESETAS**

El último título de Take 2 Interactive es un arcade de helicópteros de perspectiva cenital y con ansias innovadoras. *City Crisis* permite escoger entre las habituales opciones de Entrenamiento, Time Attack y unas misiones en las que podremos apagar incendios, rescatar a ciudadanos y perseguir fugitivos. Texturas planas, unos entornos y unos helicópteros faltos de polígonos y la ausencia de la opción de los 60Hz nos hacen dudar de la pertenencia del juego a PS2. Un punto a favor de *City Crisis* es la enorme extensión de una ciudad, cuyos parques, calles y vehículos en movimiento sí que han estado cuidados con mimo. En definitiva, tenemos una buena idea con una plasmación algo irregular e indigna del potencial de PS2. El juego puede llegar a hacerse bastante corto, aunque los más avezados puedan encontrar dificultades en los últimos niveles. Este remake 'aéreo' de juegos tipo *Driver* sólo conseguirá que los amantes del vuelo esperen con más impaciencia la llegada de títulos como *Ace Combat 4*.

AMBIENTACIÓN	6
GRÁFICOS	5,5
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5









ARCTIC THUNDER

TRUENA PERO NO LLUEVE

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**CARRERAS**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**MIDWAY**
EDITOR	**MIDWAY**
DISTRIBUIDOR	**VIRGIN**
PRECIO	**9.990 PESETAS**

Basado en una adictiva recreativa, este juego nos propone correr al volante de motos de nieve. A priori no parece que necesitemos más argumentos para jugar, pero las carreras no son precisamente un deleite para los sentidos. Frío, frío.

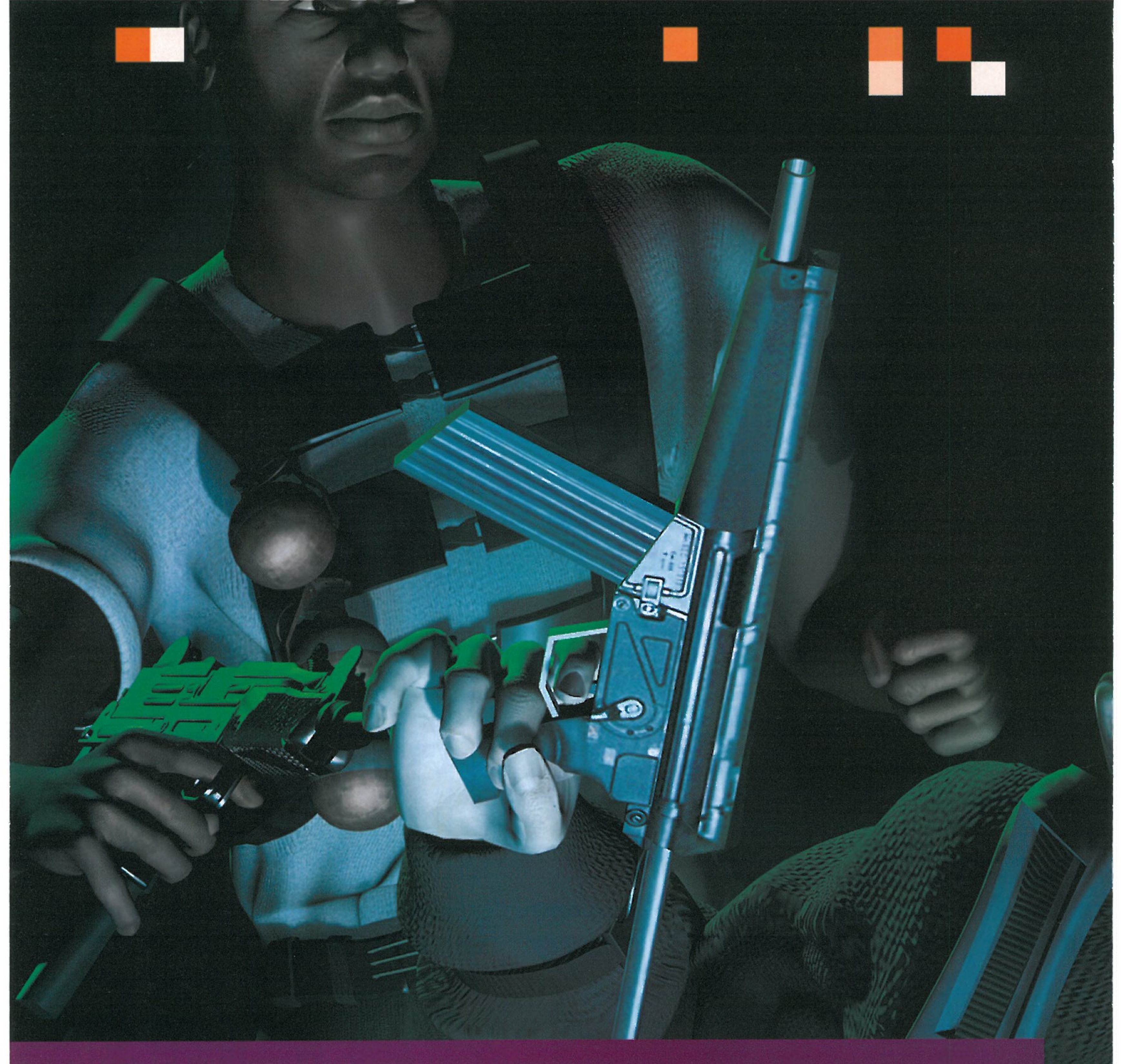
Después de elegir nuestro personaje (bastante feos, por cierto), llega la hora de correr. La primera sorpresa viene al comprobar que en la primera curva no nos la pegamos, sino que nuestra fantástica moto parece tener inteligencia y no tiene ganas de traspasar muros o postes. Hay carreras en que podremos acabar primeros sólo apretando el acelerador. Pero lo más desagradable es el caos que se produce cuando nuestro corredor y los rivales empiezan a coleccionar los *power-ups* que hay en los circuitos. Os aseguramos que se lía tal berenjenal que más que una moto necesitaremos un bastón, ya que el motor gráfico a duras penas puede gestionar tanta arma utilizada al mismo tiempo.

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	3

VALORACIÓN GLOBAL

3,5





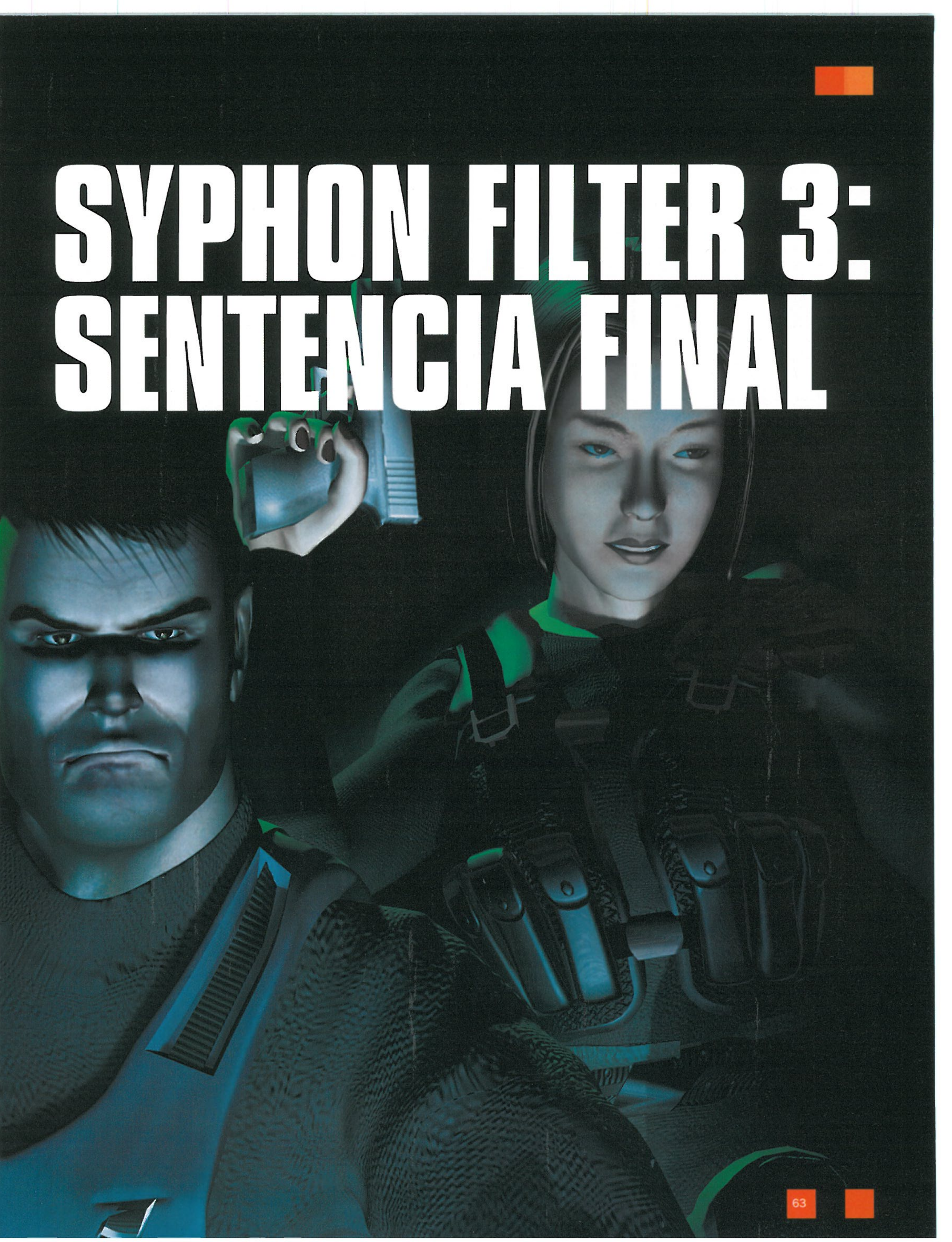
LA ÚLTIMA AVENTURA DE GABE LOGAN

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **ACCIÓN**
DESARROLLADOR **SONY BEND**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **6.990 PESETAS**

Después del inesperado éxito que consiguió el primer *Syphon Filter* allá por el año 1999, sus desarrolladores tuvieron lista una secuela en el tiempo récord de algo menos de un año (no era cuestión de dejar que sus bolsillos se enfriaran). Sus innovaciones eran bastante discutibles, pero aun así también fue un gran éxito. Año y medio más tarde nos llega la tercera parte de la saga (según sus productores, la última, ya que se pensó como una trilogía para PS One al más puro estilo *Star Wars*). Ésta nos ha provocado una fortísima sensación de *dejà vu* con respecto a los anteriores capítulos de las correrías de Gabriel Logan... para regocijo de sus fans y desprecio de sus detractores.

Quizá la única novedad destacable sea que las secuencias de vídeo han dado un sorprendente salto de calidad, pasando de las caretas de cartón de los anteriores títulos a unas animaciones de una calidad más que notable (aunque no evitan que Logan siga teniendo tanto carisma como una piedra pómez). Esto forma parte de un esfuerzo consciente por parte de Sony Bend (los artistas antes conocidos como Eidetic) por superar de una vez por todas el gran vacío de los *Syphon Filter*: el esquematismo de sus argumentos y la poca sustancia de sus personajes.

Para ello también han renunciado a la clásica linealidad de su trama



SYPHON FILTER 3: SENTENCIA FINAL

para utilizar el peliagudo recurso del *flash-back*... un recurso que usan mucho los guionistas de poco talento para darle profundidad a sus historias. Así, las misiones en el presente de Logan se van alternando con recuerdos de campañas del pasado en que intervinieron él o alguno de los cuatro personajes jugables (al más puro estilo *Tomb Raider: Chronicles*). Lo malo es que, como era de preveer, esos saltos hacia atrás y hacia delante en el tiempo no sólo no aportan nada interesante al argumento, sino que además lo único que consiguen es crear sensación de confusión y presentar personajes lineales.

A TIRO LIMPIO

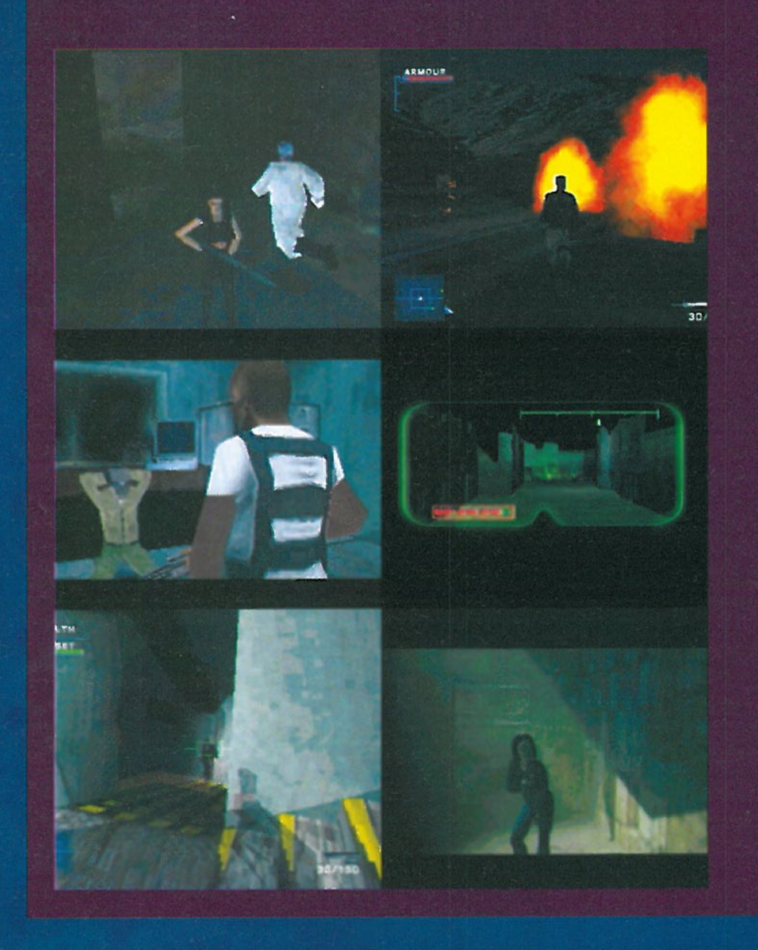
Por lo demás, *Syphon Filter 3* es prácticamente igual que sus antecesores: sólo hay que ver el característico y bamboleante movimiento de caderas de Logan para darse cuenta de que los desarrolladores no se han molestado siquiera en cambiar sus animaciones. Los retoques del motor gráfico son mínimos. Se han mejorado ligeramente las texturas y los primitivos efectos de luz (¿dónde se ha quedado la linterna que llevábamos en el primer título?), y casi han desaparecido las deformaciones de polígonos. Pero se siguen conservando los mismos problemas de *clipping* que nos permiten ver el otro lado del decorado sin cruzar la pared.



Tampoco faltan, claro está, los dos entrañables recursos que los desarrolladores de Sony Bend han patentado para evitar el efecto *pop-up*: ambientar las fases en entornos cerrados y de paredes estrechas, y oscurecer piadosamente los fondos porque casualmente tienes que actuar de noche (ejem ejem). Mucho nos tememos que habrá que esperar a que la saga dé el salto a PS2 para que podamos realizar misiones a plena luz del día en un escenario amplio. Por no cambiar, ni siquiera han cambiado los menús, en los que la única alteración ha sido el cambio de orden de los elementos y un retoque en los mapas para hacerlos un poco más claros.

De igual manera tampoco ha variado excesivamente la mecánica de *Syphon Filter*. Sencillamente, aprovechando que hay cuatro personajes controlables distintos, cada uno de ellos protagoniza un tipo de fases de características

LAS MISIONES EN EL PRESENTE DE LOGAN SE VAN ALTERNANDO CON RECUERDOS DE CAMPAÑAS DEL PASADO EN QUE INTERVINIERON ÉL O ALGUNO DE LOS CUATRO PERSONAJES JUGABLES

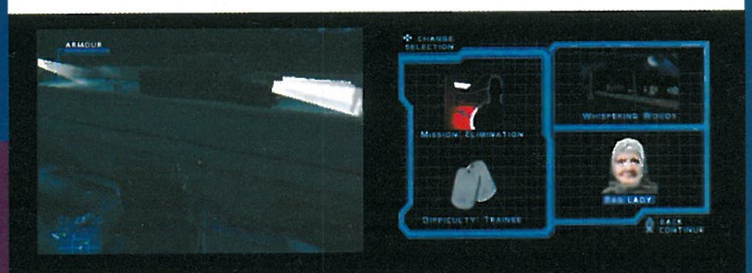


SÓLO HAY QUE VER EL CARACTERÍSTICO Y BAMBOLEANTE MOVIMIENTO DE CADERAS DE LOGAN PARA DARSE CUENTA DE QUE LOS DESARROLLADORES NO SE HAN MOLESTADO SIQUIERA EN CAMBIAR SUS ANIMACIONES



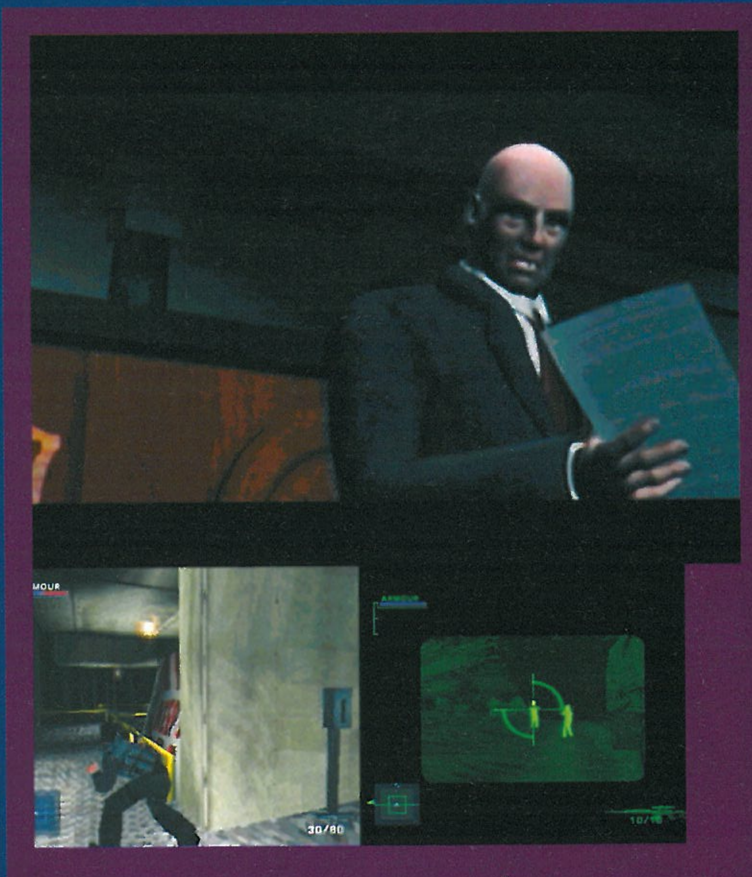
LAS MISIONES EN AFGANISTÁN

Cuando el lanzamiento de *Syphon Filter 3* se retrasó por los lamentables atentados del 11 de septiembre de este año pocas personas se extrañaron. Lo que no nos esperábamos es que ese retraso tuviera una justificación, y es que en el juego hay unas cuantas misiones ambientadas en Afganistán en 1987, y más concretamente en la ciudad de Kabul (la capital de ese país oriental, donde residían los Talibán). Los escenarios están destrozados por los efectos de la guerra que estaban sosteniendo los afganos contra el ejército soviético, que al cabo de unos años se retiraría derrotado.



MINIJUEGOS REUNIDOS

Otra de las grandes innovaciones de *Syphon Filter 3* es el añadido de una serie de minijuegos que tienen parecidos más que razonables con las Misiones VR de *Metal Gear Solid*. Pueden disputarse en cinco modalidades: asesino (hay que matar a todos los blancos sin ser detectado), demolición (hay que proteger a un desactivador de explosivos mientras trabaja), eliminación (hay que cazar a todos los enemigos), ladrón (hay que robar una maleta y llevarla al punto de origen) y biathlon (hay que destruir todos los objetivos desde ciertos lugares). Hay 10 escenarios distintos a elegir, y entre los personajes seleccionables hay varias encarnaciones de Gabe y Lian, la doctora Weissinger, Lawrence Mujari y Teresa Lipan.



UNA COSA ES NO PONERLO FÁCIL PARA NO AVANZAR DEMASIADO DEPRISA Y OTRA MUY DIFERENTE QUE PRÁCTICAMENTE TODOS LOS ENEMIGOS TENGAN UNA INTELIGENCIA ARTIFICIAL QUE LOS EQUIPARE A ALBERT EINSTEIN



NO TE MUERAS, TERESA

La secuencia de vídeo introductoria de *Syphon Filter 3* muestra a Logan, Lian y al doctor Mujari en el entierro de Teresa Lipan, que como recordaréis recibió un disparo del traicionero Chance al proteger a Gabe al final de la segunda parte. Pues bien, los que todavía tengáis los ojos enrojecidos de las lágrimas que os provocó tan triste acontecimiento no tenéis que seguir sufriendo. Teresa vuelve en esta tercera parte de la saga. ¿Regresará en uno de los *flash-backs* o en realidad no estará muerta? No os lo vamos a desvelar porque sería destripar uno de los secretos del juego, pero... una cosa sí os podemos asegurar: vuelve.

distintas. Así, las misiones de Logan han perdido casi por completo los toques plataformeros que tenían en los anteriores títulos, estando más enfocadas hacia la acción y la pulsación frenética del botón de disparo. La que ha adquirido la herencia de *Tomb Raider* ha sido Lian Xing, que en sus aventuras sí que se ve obligada a interactuar más a menudo con su escenario y a buscar caminos ocultos en ellos.

DISPARANDO A LA CABEZA

Lo que no se puede negar es que, si se acepta tal y como es el sistema de juego de *Syphon Filter* (que, después de todo, no es más que una derivación meramente correcta del magnífico *Metal Gear Solid*), éste puede proporcionar un buen puñado de horas de entretenimiento adrenalínico. Que la mayoría de veces las misiones consistan en realizar una acción concreta, en la que normalmente ir matando enemigos no es más que una forma de llegar a ella, hace mucho más divertido el juego. También ayuda la abundante variedad de armas diferentes, que no deja la sensación de estar eliminando malos siempre de la misma forma.

Claro, que habría sido mucho más disfrutable si no hubiera contado con otra de las características de la saga más odiada por sus detractores: esa dificultad que hace que te den ganas de lanzar la consola por la ventana. Una cosa es no ponerlo fácil para no avanzar demasiado deprisa, y otra muy diferente que prácticamente todos los enemigos tengan una inteligencia artificial que los equipare a Albert Einstein, o incluso que éstos aparezcan de la nada (en el primer *Syphon Filter* ¡incluso atravesaban paredes!). Tampoco ayuda mucho el control del protagonista, que ha quedado bastante desfasado: hasta Shinji Mikami ha renunciado al control tipo *Resident Evil* que aún luce este juego.

No obstante, no hay que olvidar que este *Syphon Filter 3: Sentencia final* (por cierto, ese subtítulo suena a película judicial de sobremesa de fin de semana de Antena 3) es uno de los últimos grandes juegos de acción que van a aparecer para la cada vez más abandonada PS One. Así que todos los usuarios de la gris de Sony a los que les gusta emular las mejores escenas de *Walker Texas Ranger* no pueden perderse esta última cita con el agente Gabriel Logan y sus compañeros de Agencia.

ARRIBA
DIVERTIDO Y ADRENALÍNICO
VIDEOS MUY NOTABLES
MARAVILLOSO DOBLAJE

ABAJO
DIFICULTAD DESESPERANTE
MEDIOCRE GRÁFICAMENTE
CONTROL DEFICIENTE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	7
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL

7



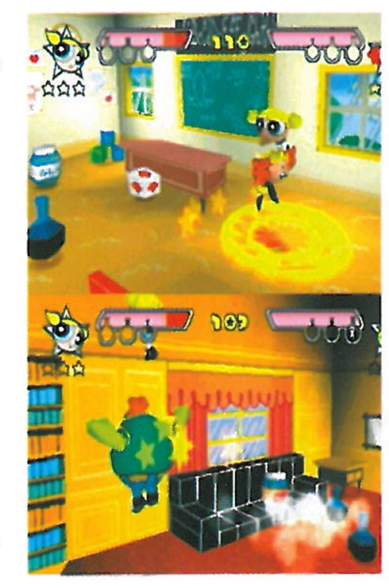
LAS SUPERNENAS EXTRA-ACCIÓN QUÍMICA

LAS SUPERPENAS

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR
BAM ENTERTAINMENT
EDITOR **BAM ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **4.995 PESETAS**

Nos encontramos ante uno de los títulos más delirantemente malos que hemos tenido ocasión de jugar últimamente. No dudamos del poder de atracción que tiene un juego de *Las Supernenas* (como tampoco lo dudan los señores de BAM Entertainment), pero no creemos que sea suficiente poner tres cabezonas de ojos como sandías en su carátula para vender un beat'em-up de este calibre. *Extra-Acción Química* es un juego de lucha protagonizado por las tres heroínas que en lugar de lentillas utilizan lupas de las gordas. De manera parecida a los famosos *PowerStone* de Dreamcast, tendremos que pelear en cada fase contra un enemigo de las Supernenas, en un entorno 3D que nos permite total libertad de movimientos. Podremos utilizar los elementos del terreno (muebles si estamos en una oficina, billetes si estamos en un banco, etc.) para protegernos, e incluso tendremos la oportunidad de cogerlos y lanzarlos. Además, si conseguimos coger tres pociones (como las joyas de *PowerStone*) podremos realizar un ataque especial que le restará energía al contrario.

Aunque copiada, a priori parece sobre el papel una buena idea. Lástima que la pésima realización convierta al producto final en algo injugable. Los escenarios, aunque tienen un diseño acorde con el espíritu de la serie, son pequeños y están faltos de detalles; los personajes se mueven con una horrible brusquedad; el repertorio de golpes es mínimo; y prácticamente con un solo golpe (salto + patada) podremos pasarnos todo el juego (de otra manera, es casi imposible derrotar a los enemigos).



Vamos, un dechado de defectos que no contentarán para nada ni al público infantil, ni a los amantes de los beat'em-ups, ni a los seguidores de las Supernenas, ni a nadie de nadie.

TENDREMOS QUE PELEAR EN CADA FASE CONTRA UN ENEMIGO DE LAS SUPERNENAS, EN UN ENTORNO 3D QUE NOS PERMITE TOTAL LIBERTAD DE MOVIMIENTOS

BASADO EN HECHOS JUGABLES

PowerStone y su segunda parte, juegos en los que claramente se basa Las Supernenas Extra-Acción, revolucionaron en su momento el mundo de los beat'em-ups en Dreamcast, ofreciendo peleas multitudinarias en escenarios enormes y plagados de objetos con los que interactuar.

LA CUARTA SUPERNENA

Por la Redacción lleva ya algún tiempo corriendo el rumor de que Shigeru Miyamoto, creador de Mario, es un fan incondicional de *Las Supernenas*. ¿Cómo sino se explica que Link, el protagonista de *Zelda* para la consola Game Cube, sea tan sospechosamente parecido a las nenas más súper que conocemos?





ARRIBA
EL GARBO Y SALERO DE LAS SUPERNENAS
LOS DISEÑOS DE PERSONAJES Y ESCENARIOS
UNA BUENA IDEA...

ABAJO
...MAL UTILIZADA Y PEOR REALIZADA
GRÁFICOS POBRES
JUGABILIDAD BAJO MÍNIMOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5

VALORACIÓN GLOBAL
4

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

¡*GUATE*, AQUÍ HAY *SKATE*!

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**DEPORTIVO**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**SHABA GAMES**
EDITOR	**ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
PRECIO	**7.990 PESETAS**

En una decisión de la que deberían tomar nota ciertas compañías que huyen al olor de los talonarios, Activision ha decidido lanzar *Tony Hawk's Pro Skater 3* para todas las consolas habidas y por haber. La versión para PS One la ha realizado Shaba Games, desarrolladores de *Grind Session* y *Matt Hoffman's Pro BMX*, por lo que ya tenían experiencia en el uso del motor gráfico de la saga de Neversoft.

Lamentablemente, esa experiencia ha debido caer en un portal dimensional que la hizo desaparecer de la mente de sus desarrolladores, porque no se deja notar demasiado en este juego. En teoría parecía fácil que, partiendo de un motor tan magnífico como el de *Tony Hawk's*, se obtuvieran resultados envidiables. Pero la gente de Shaba nos hace darnos más cuenta que nunca del talento de los creadores originales de la saga, hasta el punto de que podemos decir que *Tony Hawk's Pro Skater 2* es bastante mejor que su secuela.

QUÉ POCO HEMOS CAMBIADO

Técnicamente, esta tercera parte de la saga deja bastante que desear, ya que no sólo sufre una notable falta de *frames*, sino que a las texturas les falta detalle y los fondos aparecen de la nada por cortesía del efecto *pop-up*. Además, las divertidas tareas que caracterizan la versión para PS2 han desaparecido aquí, dejando su lugar a otras más sencillotas y banales, más parecidas a las de *Tony Hawk's 2* (¿no podrían haberse adaptado?).

No obstante, esto no quiere decir que *Tony Hawk's Pro Skater 3* sea un mal juego: todo lo contrario. Lo que ocurre es que no sólo no aporta nada nuevo a la saga (como sí hace la versión de PS2, sino que de hecho da un pequeño y vacilante paso atrás. Aunque eso no quita que los buenos mimbres de la tarea de Neversoft hacen de éste un juego imprescindible para los usuarios de PS One.

LA GENTE DE SHABA NOS HACE DARNOS MÁS CUENTA QUE NUNCA DEL TALENTO DE LOS CREADORES ORIGINALES DE LA SAGA, HASTA EL PUNTO DE QUE PODEMOS DECIR QUE *TONY HAWK'S PRO SKATER 2* ES BASTANTE MEJOR QUE SU SECUELA

GRINDEANDO VOY, *GRINDEANDO* VENGO

El pasado año, poco antes de la aparición de *Tony Hawk's Pro Skater 2*, Shaba Games presentó el que representaba la apuesta de Sony en contra del dominio del mercado de la saga de Neversoft, *Grind Session*. Lo cierto es que el juego ha envejecido muchísimo en muy poco tiempo. La culpa de ello son las acartonadas animaciones, integradas además de forma bastante mediocre en unos entornos con texturas a las que les falta detalle. La posibilidad de destruir objetos del decorado (supuesta *aportación original* del juego) tampoco es nada del otro mundo y no puede quitarle a esta obra de Shaba Games su tufillo a copia de *Tony Hawk's*.





ARRIBA
- ADICTIVO Y JUGABLE
- ESA MÚSICA *TRALLERA*
- INIMITABLE MOTOR GRÁFICO…

ABAJO
- …COMPLETAMENTE DESAPROVECHADO
- MUCHOS DEFECTOS TÉCNICOS
- NO APORTA NADA A LA SAGA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	7,5
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	8
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL
7,5

VICTORY BOXING CONTENDER

¡GUANTES FUERA!

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**DEPORTIVO**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**JVC**
EDITOR	**JVC**
DISTRIBUIDOR	**VIRGIN**
PRECIO	**3.990 PESETAS**

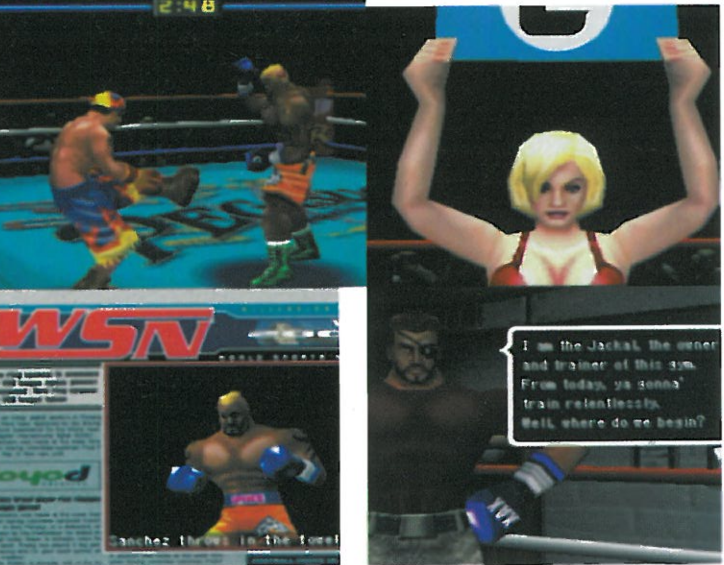
Hay sagas que se resisten a desaparecer: los Corleone, las *Guerras de las Galaxias* y esperemos que nuestro *Torrente*. En el mundo de los videojuegos, la saga *Victory Boxing* es un clásico entre los usuarios más despiadados con sus mandos. Concretamente *Victory Boxing Contender* es el cuarto de esta prolífica saga, después del olvidado *Victory Boxing Challenger*. El nuevo título de la serie mejora el nivel de su predecesor, si tenemos en cuenta que aquél era bastante flojo. La parte gráfica está más trabajada y los movimientos de los púgiles se han cuidado bastante, sobre todo los golpes, algo menos artificiales. Sin embargo, cuenta con alguna que otra carencia técnica (cosas como que las cuerdas del ring desaparezcan cuando nos acercamos a ellas no son admisibles hoy en día).
La estética de los luchadores y la música que acompaña al juego remiten a una psicodelia continua (horrorosas las combinaciones de colores chillones) que recuerda a las recreativas de los ochenta. A pesar de ser corto de opciones, resultan interesantes el aprendizaje de combos a partir del modo Entrenamiento y el aliciente de progresar en el ránking.

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	7
VIDILLA	6,5

VALORACIÓN GLOBAL

6,5





SNOOPYMANÍA

¡QUÉ PIJADA DE JUEGO!

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**MAX-MIX**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**MAGENTA SOFTWARE**
EDITOR	**INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR	**INFOGRAMES**
PRECIO	**POR DETERMINAR**

Dos cosas resultan imprescindibles para superar las 17 pruebas que componen este juego: tres horas y mucho café. El mérito de tan soporífera creación corresponde a los desarrolladores de *Teleñecos: Una aventura monstruosa*. No hay que pensar que *Snoopymanía* se termina tan rápidamente porque resulte facilón. Lo que ocurre es que las pruebas tienen una duración media de dos minutos y aunque algunas son muy difíciles, se pueden superar si logramos intuir qué tenemos que hacer al decimoquinto intento.
Dirigir una bola por un laberinto, disparar a patos de feria, conducir un *snoopycóptero* por el alcantarillado o intentar llegar al conductor de un autobús esquivando bolas de papel son ejemplos de las pruebas que nos propone este juego. Si bien es cierto que algunos minijuegos proporcionan un mínimo de diversión (como el inspirado en *Time Crisis*, en el que utilizaremos tomates en lugar de balas) no es menos cierto que unos gráficos pobres y poco inspirados les restan atractivo.

AMBIENTACIÓN	6
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	3

VALORACIÓN GLOBAL

4



¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET
SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N32 Especial Digimon World (Guía + Análisis) Previews: Alone in The Dark, Resident Evil: Code Veronica Complete, Devil May Cry Análisis: Toy Story Racer, Star Wars Starfighter, Street Fighter EX 3, Quake III: Arena Guía: Koudelka



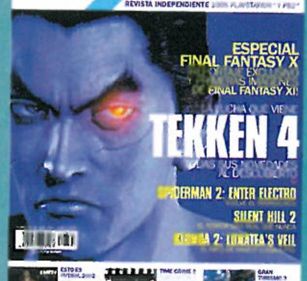
N33 Especial E3 2001 Previews: Gran Turismo 3 A-Spec, Power Diggerz Análisis: Alone in the Dark: The New Nightmare, El Emperador y sus Locuras, Crazy Taxi, Unreal Tournament, The Bouncer Guías: Fear Effect 2: Retro Helix, Star Wars: Starfighter

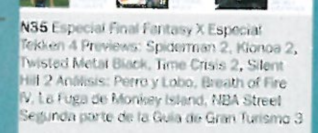


N31 Especial Kojima Team: Previa Metal Gear Solid 2, Análisis Z.O.E, reportaje especial Kojima Team Previews: Quake III Análisis: Vanishing Point, Street Fighter EX 3 Guías: Final Fantasy IX (2ª parte)



N34 Especial Cine y Videojuegos Previews: Perro & Lobo, Esto es fútbol 2002 Análisis: Drácula: El último santuario, Freestyle Scooter, Onimusha Warlords, Bloody Roar 3, Red Faction, Fur Fighters, Ring of Red Análisis y guía de Gran Turismo 3 A-Spec



N35 Especial Final Fantasy X Especial Tekken 4 Previews: Spiderman 2, Klonoa 2, Twisted Metal Black, Time Crisis 2, Silent Hill 2 Análisis: Perro y Lobo, Breath of Fire IV, La Fuga de Monkey Island, NBA Street Segunda parte de la Guía de Gran Turismo 3



N36 Especial Capcom nos trae el Terror: Análisis + Guía Resident Evil Code: Veronica X Previews: Baldur's Gate Dark Alliance, PaRappa the Rapper 2 Análisis: Time Crisis 2, Lotus Challenge, Spy Hunter, Esto es Fútbol 2002, Power Diggerz



N30 Previews: Alone in the Dark: The New Nightmare, Onimusha: Warlords, Z.O.E Análisis: Fear Effect 2: Retro Helix, Shadow of Memories, ISS Pro Evolution 2 Guías: Final Fantasy IX (1ª parte)



N29 Reportaje: Final Fantasy Previews: ISS Pro Evolution 2, The Bouncer Análisis: The Legend of Dragoon, Moto GP, Kessen Guías: TombRaider, Alien Resurrection Especial DVD: una consola de cine

MONOGRÁFICOS ESPECIALES

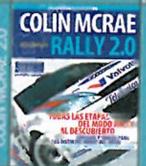
RESIDENT EVIL 2



TOMB RAIDER III



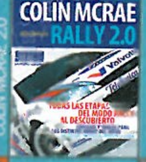
GRAN TURISMO 2



RESIDENT EVIL 3

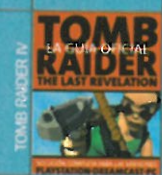


COLIN MCRAE 2.0



MEDIEVIL 2

TOMB RAIDER IV



TOMB RAIDER CHRONICLES



FINAL FANTASY IX



NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS *FINAL FANTASY VII* Y *FINAL FANTASY VIII* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto núm. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK

FORMATO **PS ONE**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONICS ARTS**
PRECIO **3.990 PESETAS**

BREATH OF FIRE IV

EL ÚLTIMO GRAN JUEGO DE ROL PARA PSONE ES MUUUY LARGO Y TIENE MÁS DE UN GOLPE OCULTO. SI QUIERES ACOMPAÑAR A NINA, RYU Y COMPAÑÍA EN ESTA APASIONANTE AVENTURA, NO TE PIERDAS NUESTRA GUÍA COMPLETA

CAPÍTULO 1 AWAKENING





1 SIGNS & PORTERNS

Nina y Cray son atacados por un Dragón del Desierto. El sandflier en el que viajan se estropea y Nina parte hacia **Sarai** en busca de piezas para repararlo.

En el mapa, entra en el lugar marcado con ! donde Nina tiene un encuentro con un dragón. Allí conoce a Ryu quien le acompañará a partir de ese momento. Cuando salgan del cráter, ya en el mapa, dirígete al sur para llegar al precipicio (**Cliff**).

Sigue el camino sin olvidarte de recoger **1 ammonia** hasta que Nina caiga al vacío seguida de Ryu. Dirígete a la cueva para que se produzca una transición de escenarios.



Asistimos a la resurrección de Fou-Lu. Cuando acabe de charlar con Won-qu, explora la zona para encontrar un cofre que contiene **1 ambrosia**. Abandona el mausoleo, busca **1 wisdom fruit** por el bosque y charla con los soldados del Ejército Imperial. Fou-Lu hace aparecer un dragón que los carboniza y desde ese momento adquiere la habilidad de transformarse. Sal del bosque y dirígete al oeste en el mapa.

En esta nueva zona, sigue el camino ascendente hasta encontrar a Yohm quien invocará a Kham, uno de sus sirvientes.

Debes huir por un bosque incendiado por los soldados de Yohm. Al final, Fou-Lu es acorralado en un puente y cae al vacío cuando Yohm lo destruye. Nuevo cambio de escenario.

2 ASSOCIATIONS

Haz que Ryu y Nina abandonen el precipicio y fíjate en que Ryu puede usar Meditate para transformarse en Aura. En el mapa dirígete hacia Sarai pero si te detienes en un ? del camino y exploras el corredor, descubrirás **1 aurum** y un desvío que conduce al primer lugar de pesca (**Fish Spot**) llamado **River Spot 1**.

Cuando entres en Sarai, Nina propone separarse. Lo puedes hacer o no, pero es indiferente porque luego se unen. Compra una caña de madera (**wooden rod**) a uno de los vendedores callejeros: ya puedes pescar. Entra en la taberna y adquiere el tesoro (**treasure**) que en realidad es una bola de plomo (**lead ball**). Charla con el tipo de la barra y acepta invitarle a comer para participar en un minijuego. Te hará algún regalo y te indicará que vayas a hablar con el hombre que está enfrente de la posada (Inn). Hazle caso e interroga al tipo. La cantidad exacta que tienes que ofrecerle es 123 zennys. Por ese precio conseguirás **1 ginseng** y un lugar donde ir: la carretera (**Highway**).







JEFE KHAM

Aparte del arañazo básico, esta bestia posee dos ataques basados en el fuego llamados Flaming Fist y Mystic Fire. No tardes en utilizar la magia Meditate para que Fou-Lu se transforme en Astral. En esta nueva forma utiliza Eraser y sobre todo Frost Strike para deshacerte rápidamente de Kham.



Es decir, sal de Sarai y, en el mapa, dirígete al precipicio. Entra en el primer ? que te aparezca y charla con el comerciante que hay al lado del oasis, quien te proporcionará una contraseña (**password**).

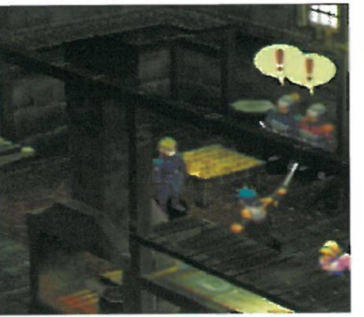
Regresa a Sarai y habla con el tabernero. Ahora sí que te dejará pasar a la parte de atrás de la taberna donde un comerciante del mercado negro te dirá que vayas a **Sandflier Valley**. Antes de salir registra los estantes para encontrar **1 power food**. Y si quieres **1 aurum** gratuito, bordea la muralla de Sarai por el exterior y habla con este mismo comerciante.

Una vez en Sandflier Valley, busca el cofre oculto tras una vela y luego gira el mango (**handle**) a la derecha para acceder a otro cofre. Gíralo de nuevo, pero esta vez dos veces a la izquierda y dirígete al interior del barco abandonado. Si vas a la cubierta verás un tercer cofre y si vuelves abajo debes accionar el torno (**winch**). Sal fuera y móntate encima. Cuando haya ascendido, dirígete a la puerta. Alquila la pala y el sabueso y cava exactamente donde te indique el perro para conseguir unas chucherías. Repite la operación y esta vez sí que encontrarás las piezas de barco (**ship parts**).





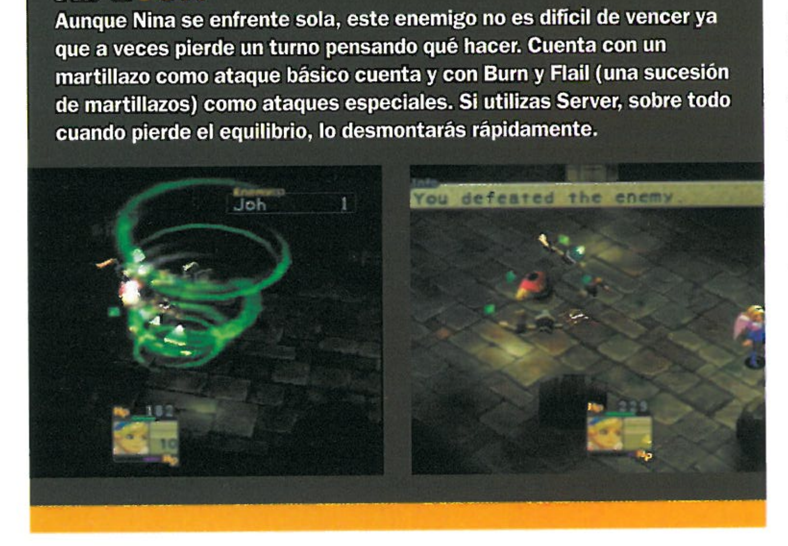






JEFE **JOH**

Aunque Nina se enfrente sola, este enemigo no es difícil de vencer ya que a veces pierde un turno pensando qué hacer. Cuenta con un martillazo como ataque básico cuenta y con Burn y Flail (una sucesión de martillazos) como ataques especiales. Si utilizas Server, sobre todo cuando pierde el equilibrio, lo desmontarás rápidamente.



Regresa a Sarai y entra en la taberna. Allí Nina deberá enfrentarse a Joh, uno de los luchadores de Rasso.

Finalizada la pelea, Ryu rompe la King's Sword en la cara de Rosso y huye con Nina.

Dirígete al norte en el mapa y entra en la zona señalada con ! para que un comerciante agradecido te redireccione a **Chamba**.

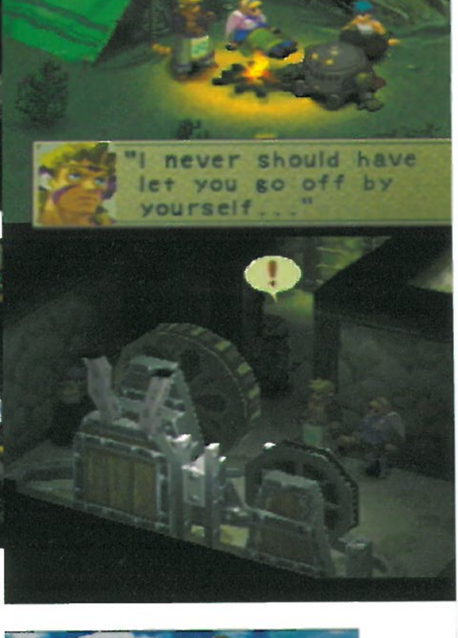
En la nueva ciudad, entra en la casa llena de máquinas que contiene un cofre con **1 life sandals** y en los barracones del nivel superior para encontrar **2 panacea** en un armario. También hay un vendedor así que aprovecha para comprar algún arma para Ryu ya que la suya está rota. Afuera, charla con el viejo constructor de armaduras y cuando lleguen los purificadores de hex, entra en la casa que te queda por explorar. Allí habla con la jefe Tahb y espera a que acabe la comida. Entonces te dirá que necesitas un guía, así que dirígete hacia los barracones para hablar con la gente que descansa allí. Sal otra vez y charla de nuevo con Tahb hasta que Ershin realice su espectacular aparición. Ya tienes un nuevo miembro en el grupo y puedes entrar en la ciudad contaminada.











Explora los tejados para abrir dos cofres que contienen **3 healing herb** y **300 zennys**. Entra en el edificio donde Ershin se separa del grupo. Coloca a Nina y Ryu sobre la caja para que Ershin pueda pasar por debajo de la otra. Dirígelo hasta donde está el cofre con **1 molotov**. Baja a Nina y Ryu de su caja y coloca Ershin sobre la caja por la que pasó por debajo. Ahora dirige a los otros dos hacia la válvula sin olvidarte de abrir el cofre con **1 waistcloth** que hay al salir al exterior por la segunda puerta. Coloca a Ershin en la válvula inferior y cuando activen ambas accede a la nueva zona. Avanza hasta que te ataque el Skulfish. Si superas con éxito el minijuego en el que debes hacer correr a Ryu, evitarás que éste se envenene. Abandona la ciudad contaminada y dirígete al encuentro de Cray.

JEFE SKULFISH

Se trata de un espectro, por lo que si utilizas magia curativa sobre él le harás mucha pupita. Heal de Nina es muy efectivo y Rejuvenate de Ryu (transformado en Aura) lo es aún más. Ten cuidado con su ataque normal ya que resulta bastante dañino y con sus ataques especiales: VenomBrath, Confuse y Drain.







Cuando duerman, Ryu tendrá un sueño compartido con Cray y Nina.

Los tres se hallan en unos calabozos. Entra en la primera puerta del piso donde te encuentras para conseguir **1 aurum**. Sube por las escaleras hasta ver un armario donde hay **1 aurum**. Entra en el gran salón para espiar la conversación de Lord Yuna con otra persona. Cuando dejen de hablar, ve por detrás de las cortinas para despertar del sueño al llegar al final.

Dirige al grupo hasta **Kurok** donde conocerás al primer mestro: **Rwolf**. En este escenario también hay un cofre con **1 deep river**.

Sal de la zona y dirígete hacia la presa (**Dam**). Allí sabrás que un dragón está alterado y que cruzar el río es peligroso. Desciende por las escaleras y pasa por la puerta. La verja que da acceso al panel de control de la compuerta (**Sluice Control Panel**) está cerrada así que continúa por el túnel hasta salir al exterior. Ve por los tablones y habla con el chico que está sentado. Después dirígete al chaval del flotador para que te dé la llave de la compuerta (**sluice key**). Regresa a la verja que ahora puedes abrir y activa la compuerta. Vuelve a los pisos superiores y atraviesa al otro lado. Hay otro panel y si sales fuera un cofre con **2 vitamin**. Si intentas activar la compuerta, ésta se detendrá y aparecerá una niña que te explicará como hacerlo bien. Se trata de un nuevo minijuego en el que debes hacer rotar rápidamente los botones direccionales y pulsar el botón círculo cuando aparezca el símbolo ! sobre la cabeza de la niña. Regresa afuera, sube para recoger **1 short sword** del cofre y cruza por la compuerta. Hay otro cofre con **2 swallow eye** en la zona superior. Cruza el túnel, desciende hasta el elevador y haz bajar el tablón de madera para cruzar. Habla con el chico para devolverle la llave y recoge la manivela (**crank**). Úsala en el elevador y pulsa sobre ella varias veces. Tras la inundación te encontrarás en el mapa.

Entra en el lugar señalado con ! para tener un encuentro con un dragón. Págale 100 zennys al sapo cantarín y tras oír la canción dirígete directamente a **Kyria**.

Detrás del grupo de casas hay un cofre trampa: si lo abres debes enfrentarte a tres cofres vivos que te darán **1 ice punch** al derrotarlos. Cruza el puente y cae en el agujero cercano a la gallina. De esta manera caerás en una cueva donde hay un cofre con **400 zennys**. Sube por la escalera y aparta los barriles con Cray. Vuelve a cruzar el puente. Si quieres conseguir **1 bronze shield** ve a la caseta que se encuentra al lado de la residencia del alcalde (**Mayor's Residence**) y cárgate a la mascota utilizando únicamente magia. Para entrar en la residencia cae por el agujero que hay detrás y sube por las escaleras. Si buscas en el armario encontrarás **1 fish-head**. Habla con el loro eligiendo en este orden las siguientes frases:

-We really have no time for this...
-No
-No
-Not really

Pregúntale ahora dónde está el alcalde y el loro te indicará que vayas al bosque del oeste.

Dirígete allí y utiliza el cabezazo de Ershin para conseguir una buena provisión de manzanas. Habla con el tipo y ve a buscar al alcalde. La siguiente zona está llena de trampas.

Pon una manzana sobre el tronco que hay cerca del pozo para participar en un minijuego: sigue las huellas para conseguir **1 earth ward**. Regresa a la zona de trampas. El cofre contiene **1 pointed stick** y si caes a la cueva de abajo podrás obtener **4 healing herb** y **1 aura ring**. Siempres que caigas ahí debes salir por el pozo. En la siguiente zona ve dando saltos para conseguir **1 wisdom seed** al lado de una catarata. Cuando encuentres al alcalde deberás enfrentarte a Maman.

Al derrotar a la bestia, acompañáis al alcalde al poblado. Tras una charla sobre el corredor secreto que conduce a **Synesta**, tu grupo descansará en la posada produciéndose un cambio de escenario.



Fou-Lu se despierta en una cabaña que pertenece a un ermitaño llamado Bunyan. Durante la conversación, Fou-Lu se resiente de las heridas.

3 MISSING PRINCESS

Después de despedirse del alcalde de Kyria, Cray y el resto del grupo caerán a la cueva subterránea. Sal de ella y enfila la rampa. Enfrente de la entrada hay un cofre con **1 water bomb**. Ve a contracorriente del agua hasta la siguiente zona. En la intersección, en el túnel de la izquierda se halla un cofre con **1 ammonia**. Ve por el otro camino. En la siguiente zona hay otro cofre con **500 zennys**. Sube las escaleras del pozo para encontrarte en Synesta.

Entra en el edificio de enfrente que resulta ser un horfanato. La monja no hablará contigo hasta después de comer así que sal y ayuda a la otra monja atrapando al travieso Chino. El chaval tiene información pero sólo te la dará si encuentras a todos los niños jugando al escondite. Cuando hayas atrapado a seis vuelve al orfanato y habla con la monja. Falta chino que se ha escondido en los

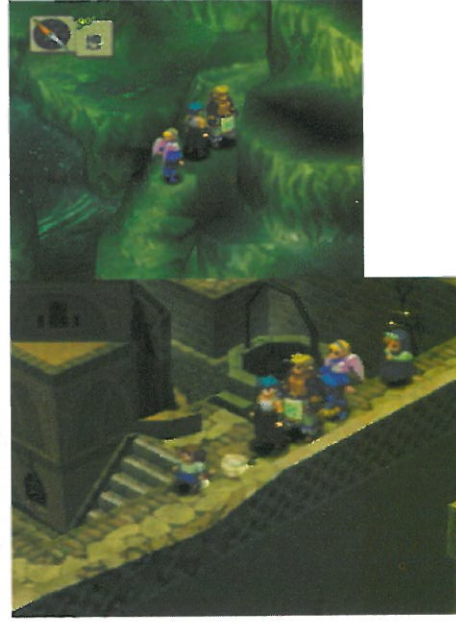
JEFE MAMAN

Este bicho es muy fácil de derrotar... si nos hiciste caso y cogistes muchas manzanas. Al principio de cada turno, utiliza a Nina (es la más rápida) para darle una manzana. De esta manera, el animal se dedica a comérsela sin realizar ningún ataque. Cada manzana le recupera 100 puntos de vida así que utiliza ataques potentes con el resto del grupo que sumen más de esa cantidad. Si repites la operación en cada turno derrotarás a Maman sin sufrir un rasguño. Si no, prepárate porque sus ataques Body Press y Rock Blast hacen mucha pupa.















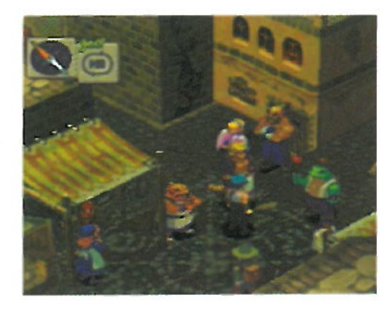
sótanos de la ciudad. Habla con el tipo que los custodia y luego con la mujer que vende agua. Aprovecha la distracción para bajar.

Tras la primera puerta hay **1 ammonia**. Baja al siguiente nivel y en la habitación de los barriles encontrarás **1 protein**. En la siguiente



sala puedes recoger **80 zennys**. Puedes ver a Chino escondido en una celda que no se puede abrir aunque la de al lado sí y en ella está **1 raptor claws**. Sube las escaleras y colócate sobre los tablones del suelo de la celda que no tiene agujero. Caerás al lado de Chino.

El chaval cuenta todo lo que sabe sobre la visita de Elina. Tienes que ir a interrogar a Marlok cuya vivienda está custodiada por su guardaespaldas Kahn.
Una vez noqueado conocerás a Marlok quien te encomendará atrapar a un supuesto ladrón. Pregunta al comerciante que hay al lado de la salida de la ciudad para que te mande a la carretera del este (**Eastern Highway**)



Cuando te salga el ? en el mapa entra en la zona para encontrar a un tipo con un gran saco al lado de un oasis. Huye hasta el escondrijo (**Hideout**) y tu grupo lo persigue.

En este minijuego tienes que perseguir y atrapar a **Stoll**. Empuja los barriles para facilitar tu tarea. Una vez atrapado sal de la cueva, y después vuelve a entrar. Habla de nuevo con él ya que se trata de otro maestro que te pedirá todo tu dinero para enseñarte.

Regresa a Synesta donde Marlok te encomendará un nuevo trabajo mientras él intenta intimar con Nina. Tienes que dirigirte al muelle de sandfliers (**Sandflier Wharf**).
En el mapa, entra en el ? para descubrir un letrero que te indica cómo llegar al segundo lugar de pesca. Se trata de **Lake Spot 1**.

Cuando llegues al muelle charla con el tipo de la camiseta de tirantes. Te encomienda ordenar barriles y jarrones así que manos a la obra. Si quieres obtener puntos extras intenta hacerlo en menos de cuatro minutos. Cuando acabes vuelve a dirigirte al tipo de antes para que te dé más faena. Ahora debes colocar 10 cajas en el sandflier mediante una grúa. Si las colocas en los cuadrados azules obtienes más puntos y si te sobra tiempo también. Al terminar, Marlok transportará al grupo a bordo del sandflier. Nuevo cambio de escenario.

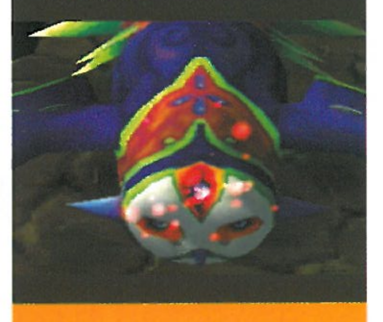
Fou-Lu despierta y charla con Bunyan. Detrás de la cabaña hay un cofre con **2 protein**. Baja por el camino y síguelo hasta toparte otra vez con Yohm quien va acompañado por su sirviente Khafu.





JEFE KHAFU

Transforma a Fou-Lu en Astral ya que así los ataques especiales de Khafu apenas le dañan. Este búho gigante posee Eldrich Flame y Firewind: el primero se trata de un rayo de calor mientras que el segundo es un combo de viento y fuego. Utiliza Frost Strike menos de media docena de veces si quieres derrotarlo con rapidez.





JEFE KAHN

Al principio utilizará Focus para aumentar su ataque así que aprovecha porque es una habilidad memorizable. También usa de vez en cuando Shout contra todo el grupo: mal asunto porque puede abortar las acciones de uno o varios personajes. A parte de esto, Kahn cuenta con un ataque normal reforzado por Focus que hace bastante daño. Encadena unos cuantos combos ofensivos y te desharás de él sin muchas dificultades.



Tras el combate, Fou-Lu se transforma en dragón y Yohm manda a Khafu que le detenga. Éste parte en su persecución y le derriba. Cambio de escenario.

El grupo llega a **Kyoin**. Franquea la entrada de la calzada imperial (**Imperial Causeway**) para hallarte en el primer piso. Sube las escaleras y móntate en el elevador exterior que te conducirá al segundo piso. Si exploras la habitación repleta de estanterías encontrarás **3 healing herb**. Utiliza las escaleras para ascender al tercer piso donde hay un cofre con **1 glass domino**. Asciende al cuarto piso y utiliza otro elevador exterior para alcanzar el teletransportador.

Antes de utilizarlo aparece Rasso quien invoca a Ymechaf.

Finalizado el combate, el grupo huye por el portal. Apareces en una torre gemela a la de Kyoin. Utiliza el elevador exterior para descender al cuarto piso. En el tercer piso hay un cofre con **2 ammonia** y en el segundo **1 vitamin** en los estantes de una habitación. Vuelve a subir al cuarto piso y móntate en el ascensor interior. Úsalo para poder descender al primer piso. Abandona la torre y sigue por la calzada hasta llegar al mapa.

Entra en **Astana** y charla con el tipo grandote para que te redireccione al acueducto (**Aqueduct**). A parte de una posada y una tienda no hay nada más de interés en este pueblo.

Sube al acueducto donde hallarás un cofre con **1 ginseng**. Haz que el tipo pequeñajo suba el ascensor y te baje

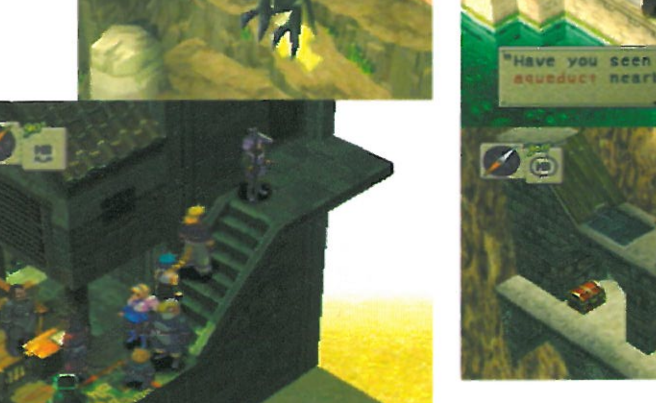
JEFE YMECHAF

El nuevo amiguito de Rosso es más fuerte que el primero. Su ataques especiales se basan en el viento y puede utilizar tanto Sever como Whildwind o Cyclone. La mejor táctica que puedes utilizar contra él es atacarle con un combo de ataque que no consuma mucho AP. Ymechaf perderá el equilibrio y resultará más vulnerable en el siguiente turno. Usa entonces un combo de ataque potente para hacerle mucho daño en ese estado. Repite el proceso hasta desmontarlo.















en él. En la nivel inferior hay un cofre con **500 zennys** y al final del superior debes saltar al agua.
¿Recuerdas esta zona? El sueño se hace realidad así que repite los pasos que seguistes la primera vez con la diferencia de que tras la primera puerta hay **1 life shard** y en el armario de al lado de la entrada al gran salón encontrarás **1 magic shard**. Al cruzar las cortinas tu grupo es descubierto por Lord Yuna y es capturado.

Una breve secuencia te muestra cómo Cray ha sido separado del grupo y va a ser interrogado, concluyendo de esta manera el primer capítulo.

CAPÍTULO 2 THE ENDLESS

4 THE BROKEN SWORD

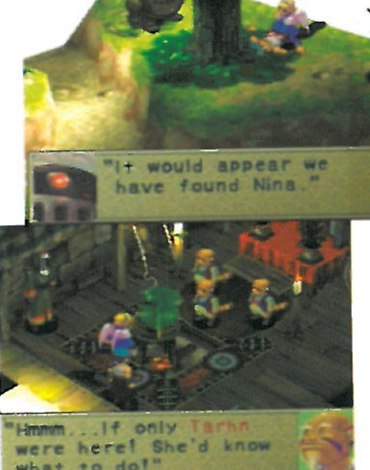
Nina y Ryu se encuentran en una habitación. Baja abajo e intenta salir de la casa para que Ershin se incorpore al grupo y se una un nuevo miembro: Scias. Dirígete al castillo de **Ludia** donde son informados de la situación de Cray. Al salir del castillo deciden ir a **Worent**.

Encamínate hacia el ? del mapa. Dirígete ahora hacia **Shyde** y cuando aparezca un ? métete en él. Lee el letrero para descubrir cómo llegar a un lugar de pesca, en esta ocasión **Ocean Spot 1**.

Curioso lugar donde ahora sólo puedes hacer dos cosas. Una es cambiar la bola de plomo que conseguiste en Sarai por una bola de bronce (**bronze ball**). La otra es charlar con el vendedor al que puedes cambiar peces por otros objetos. Cada objeto que obtengas de esta manera te proporciona una cantidad de puntos con los que rellenas unos cupones que sirven para intercambiarlos por otros objetos.







Entra en **Wychwood,** donde te espera un cofre con **3 healing herb** y unas cuantas sorpresas. Ve por el desfiladero estrecho donde Nina disminuirá a un tamaño microscópico. Un pájaro la recogerá mientras que el resto del grupo debe buscarla encontrando a un trío de hadas en su lugar. Éstas explican lo ocurrido de manera que debes hallar un árbol en concreto. Cuando estés al lado de uno y oigas el trino de un gorrión, golpéalo con Ershin. Nina despierta dentro de un nido y al intentar huir se enfrentará con Sparrow.



JEFE SPARROW

Las intenciones de este enemigo son más bien maternales ya que ha confundido a la protagonista con una de sus crías. En vez de atacar se dedicará a meditar y a intentar alimentar a Nina con orugas que la pueden envenenar o confundir. Basta con que utilices una vez Cyclone para derrotarlo. Si tienes más paciencia limítate a defenderte para que Sparrow acabe por largarse y serás recompensado con una caña de bambú (bamboo rod).



Cuando termine el peculiar combate, haz que Nina descienda por la liana. Tras recuperar su tamaño normal, abandona el bosque y dirígete a Worent.

Encamínate hacia la casa más grande y elevada para charlar con los ancianos de la tribu. Te aconsejan ir a buscar a Tharn, la madre de Cray, que vive en las llanuras doradas (**Golden Plains**). Antes de abandonar la casa baja por las escaleras para conseguir **1 many clothes**. Sal al exterior y desciende las escaleras para ser interceptado por un personaje ya familiar: Kahn.

JEFE KAHN

Cubre a tus personajes en el primer turno porque Kahn ha aprendido un ataque nuevo bastante dañino: Tiger Fist. En el siguiente turno lo intentará utilizar de nuevo pero no tendrá suficientes AP, así que atácale con la artillería pesada a partir de ese momento. Usará los ya conocidos Shout y Focus, una habilidad que puedes aprender ahora si no lo hiciste en el primer enfrentamiento.







Tras la charla de un derrotado Kahn con **Una**, vuelve a la casa y sube al piso de arriba. Charla con la maestra y discúlpate para que acepte enseñarte. Sal de nuevo y dirígete a la mujer que se encuentra al lado de un extraño bicho volador llamado whelk. Cuando hayas hablado con ella sal del pueblo y ve a las llanuras (**Plains**).

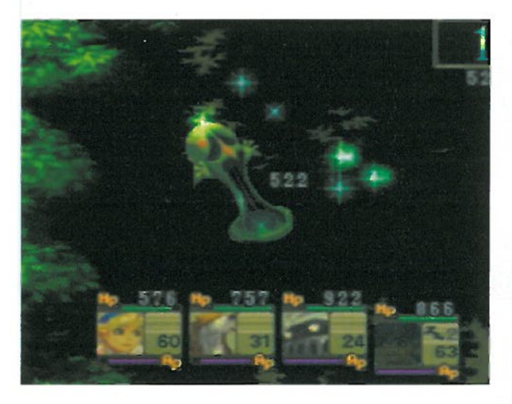
Un graciosa secuencia muestra los problemas de Ryu para montar el whelk. Ya en las llanuras, dirígete al este, es decir, sigue recto hasta llegar a una gran roca. Se trata de un punto de referencia importante porque tendrás que volver allí más adelante. Gira hacia el noreste y continúa en esa dirección hasta que vislumbres un campamento del que sale humo.

En el campamento conocerás a Tharn y tras la conversación Ryu se pondrá a dormir. Mientras, Cray es recriminado por la pérdida de la King's Sword y las consecuencias diplomáticas que representa. Ryu sueña con la espada y tras despertar vuelve a hablar con Tharn. Tras deducir que la causa de los problemas con el imperio es la dichosa espada, la madre de Cray le aconseja ir al **Mt. Glom** para que un herrero forje una réplica.

Regresa al lugar donde se encuentra el resto del grupo. Deciden regresar a Worent para preguntar cómo llegar al volcán. Uno de los ancianos te proporcionará las indicaciones necesarias así que dirígete de nuevo a las llanuras.

Esta vez Ryu va acompañado por sus amigos y a pie. Encamínate hacia la gran roca, o sea, hacia el este, y al llegar allí gira hacia el sur. Deberías ver un gran volcán en el horizonte.

Ten cuidado con la lava ya que si la pisas perderás energía. A la izquierda verás una bolsa con **1 fire ward**, muy útil contra los enemigos de esta zona. Pasa por la obertura de la pared para llegar a otra cueva y avanza hasta una curiosa sala con plataformas de lava solidificada que se desplazan y cambian de posición cada vez que te enfrentes a un enemigo. También hay dos cofres que contienen **600 zennys** y **2**







vitamin**, mientras que en una pequeña cueva hay otro con **1 drill punch**. Pasa por la otra abertura y cruza los puentes de madera hasta la casa donde hay **1 aurum**. El herrero te pide **1 faerie drop** para poder hacer la copia de la espada. Baja por las escaleras: si vas por los puentes de madera llegarás a un cofre con **4 molotov** y si vas en dirección contraria saldrás del volcán.

Regresa a Wychwood y ve hacia las luces de colores para ponerte en contacto con las hadas. Éstas transportan al grupo hasta la Tierra de los Sueños (**Land of Dreams**) de una forma bastante dolorosa. Allí tienes que derrotar a cinco fantasmas dormilones llamados Bokta, Chkom, Nmago, Kyo y Udy a quienes les afecta especialmente la magia curativa (excepto a los dos últimos: Udy es inmune a este tipo de magia y a Kyo no le daña ningún tipo de hechizo). Cuando los hayas despachado deberás enfrentarte a su padre Fantam.

Como recompensa por derrotar a este curioso ser, las hadas te recompensan con **1 faerie drop**. Lo que tienes que hacer ahora es bastante lógico. Tienes que ir a ver al herrero enano del Mt. Glom para que forge la espada. Cuando lo haya hecho encamínate hasta Ludia y entra en el castillo para ver como todo el trabajo no ha servido para mucho. Nina y Ryu acuerdan volver por la noche para rescatar a Cray así que vuelve a la habitación en la que comenzó este capítulo.

Una breve secuencia nos permite ver qué ha sido de Fou-Lu. ¡A este hombre no hay quien le despegue de las sábanas!

Se hace de noche y el grupo se pone en marcha hacia el castillo. Debes derrotar en un solo turno a los vigilantes que te descubran para que no den la voz de alarma y te expulsen.



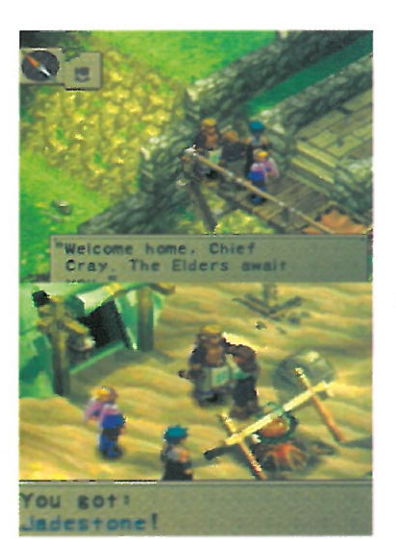
Si ocurre esto tendrás que volver a empezar. Utiliza Cyclone de Nina y te los cargarás con un solo golpe. Cárgate al primero que se encuentra en el hall y pasa por la puerta. Sube las escaleras y derrota a un segundo vigilante. En la habitación que custodiaba hay un cofre con **1 artemi's cap**. Vuelve al pasillo anterior y sube las escaleras hasta enfrentarte a un tercer vigilante. Cuando hayas hablado con Cray, deshaz el camino andado y abandona la ciudad.

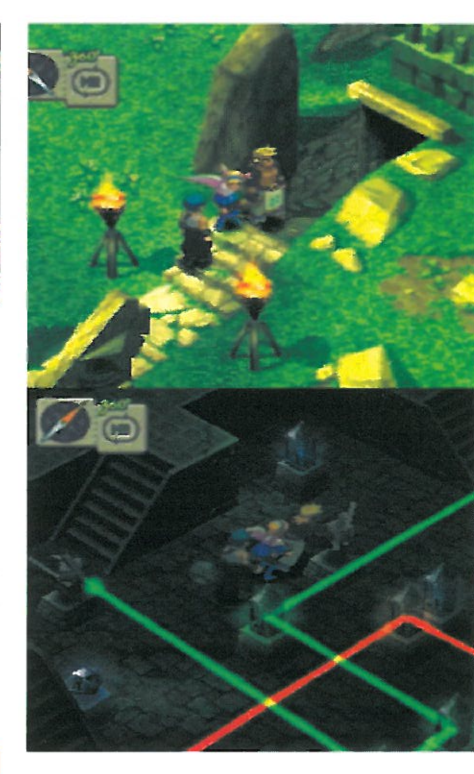
5 THE WIND DRAGON



Dirígete a Worent y charla con los ancianos para que te recomienden ir a visitar a Tahrn. Ve a su campamento y tras la conversación con la madre de Cray, el grupo descansará. Más tarde, vuelve a hablar con ella para que te proporcione **1 jadestone** y te mande a su santuario (**shrine**). Para llegar a él entra en las llanuras y corre hacia el este hasta la gran roca. Rodéala y continúa en esa misma dirección.

Al llegar al santuario, pasa por la puerta y coloca la jadestone en el altar





para que se abra un pasadizo secreto. Entra y en la primera intersección dirígete hacia el norte, en la siguiente también y en la tercera encamínate al oeste para encontrar un cofre con **500 zennys.** Da media vuelta, es decir, ve hacia el este, al llegar a la intersección continúa recto hacia el este y en la siguiente haz lo mismo. En la nueva intersección gira hacia el sur y en la siguiente hacia el este para llegar hasta una sala con láseres de colores que quitan energía si intentas atravesarlos. Cada láser tiene dos posiciones que puedes cambiar empujando la palanca trasera, es decir, si el láser rojo apunta hacia el sur sólo lo puedes mover hacia el oeste y viceversa. Cámbialos de posición en este orden:

-Amarillo y verde para acceder al cofre que contiene **4 silver top**.

-Rojo, verde, amarillo y rojo para acceder a la habitación en la que hay un cofre con **1 light bangle**.

-Rojo, verde, amarillo para acceder a la salida.

Sube las escaleras y cámbiale al tipo tu bola de bronce por una bola de hierro (**iron ball**). Sal de la chabola, explora la parte trasera para encontrar un cofre con **2 ammonia** y abandona la zona.

En el pantano de Ahm (**Ahm Fen**) ve por el único camino posible y al descender a tierra busca el cofre que contiene **1 baby frog**. Sube a las

JEFE FANTAM

Dependiendo del desarrollo del combate Fantam cambiará de tamaño aumentando (recibe menos daño) o disminuyendo (sufre más daño). No soporta la magia curativa y posee un buen repertorio de habilidades especiales: Sever, frost, Drain y Ovum (transforma en huevos a la primera línea de tu grupo). También deberías vigilar su ataque Nose Dive porque... ¡tiene narices la cosa!



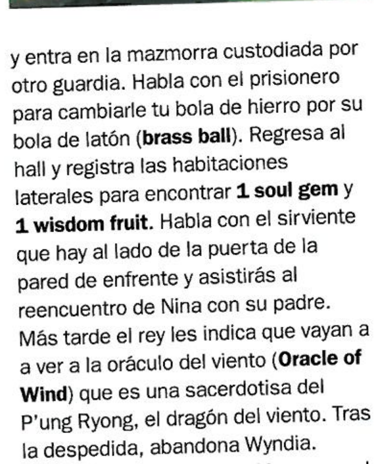


siguientes pasarelas de madera y pasa a la siguiente zona. No te procupes por las serpientes ya que no te atacarán. En la primera intersección dirígete hacia el sur, desciende a tierra y sube a la la plataforma con la madera parcheada. Pisa sobre ese punto dos veces para que las serpientes se muevan y una se coloque en una posición óptima para que puedas caminar sobre ella hasta otra pasarela. Desciende a tierra y recoge **1 scale mail** que hay en el cofre. Sube a la misma pasarela y pisa cuatro veces la zona parcheada. Camina por la serpiente, pisa tres veces la zona parcheada de la nueva plataforma y desciende para abrir el cofre que contiene **3 life shard**. Vuelve a pisar una vez el mismo parche, camina por la serpiente y la nueva pasarela te permitirá avanzar hasta la siguiente zona y desde allí abandonar el pantano.

En el mapa, dirígete al norte señalado con ? y luego al punto marcado también con ? que hay al este. Entra en la cabaña y busca en el armario para encontrar **1 vigor seed.** Si subes a la habitación conocerás a la hada **Njomo** que en realidad es una maestra, aunque aún no podrás convertirte en su aprendiz.

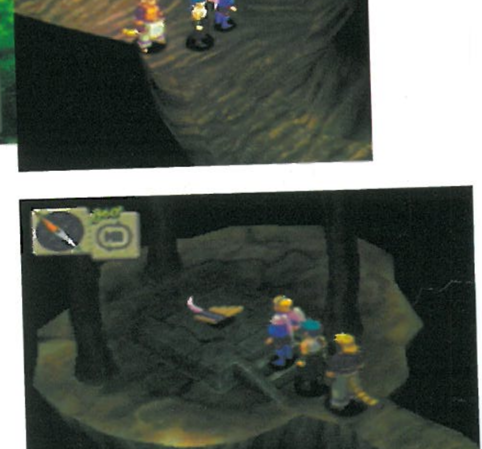
Abandona la zona, regresa al oeste y luego sube hacia el norte hasta que aparezca un ! en el mapa. El grupo acampa y aparece una hada solicitando ayuda. Al aceptar, tu grupo será transportado a la tierra de los sueños y podrás empezar a asignar las primeras tareas. Ten en cuenta que cuando haya como mínimo cinco hadas en la colonia, ya podrás ir a hablar con Njomo para que acepte ser tu maestra. Abandona el lugar para volver al campamento.

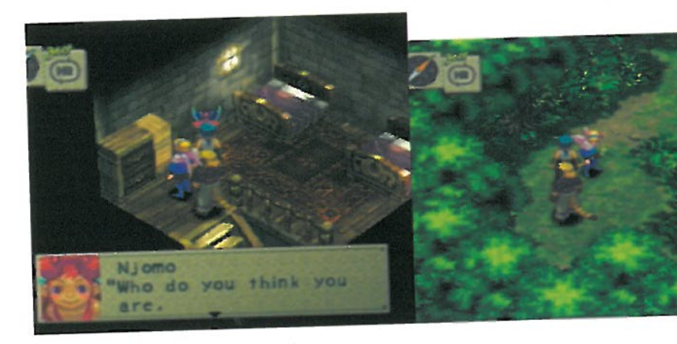
En Wyndia puedes hacer un par de cosas antes de subir al castillo. En la mansión puedes cambiar el cubierto que te dio Marlok al acabar el trabajo de la grúa por una cantidad variable de **aurum.** Si registras la mansión encontrarás **2 swallow eye** y **2 fish-head**, y si buscas en el resto de casas de Wyndia podrás conseguir **6 apple** y **1 eye drop**. Entra en el molino donde verás a la maestra **Momo** quien aceptará enseñarte si oyes sus historias. Dirígete al ascensor y sube en él para llegar al castillo. Entra en la primera torre que veas y sube las escaleras. Sal fuera y entra en la otra torre para encontra un cofre con **1 ring of wind**. Regresa a la entrada de la primera torre y pasa por la otra puerta que hay cerca. Habla con los soldados con Nina a la cabeza del grupo para que te dejen pasar al hall y baja por las escaleras. Cruza el salón, sal fuera y entra en la mazmorra custodiada por otro guardia. Habla con el prisionero para cambiarle tu bola de hierro por su bola de latón (**brass ball**). Regresa al hall y registra las habitaciones laterales para encontrar **1 soul gem** y **1 wisdom fruit.** Habla con el sirviente que hay al lado de la puerta de la pared de enfrente y asistirás al reencuentro de Nina con su padre. Más tarde el rey les indica que vayan a a ver a la oráculo del viento (**Oracle of Wind**) que es una sacerdotisa del P'ung Ryong, el dragón del viento. Tras la despedida, abandona Wyndia.



Ve al este hasta **Kasq Wds.**, cruza el puente y charla con el tipo para poder tener disponible un nuevo lugar de pesca. Si vuelves al mapa tendrás disponible al norte **River Spot 2**.

De regreso a Kasq Wds. vuelve a cruzar el puente y sigue el camino hasta una nueva zona. Si quieres conseguir **1 long boots** y **2 weather vane** puedes cruzar el puente y jugar con los troncos. Si no te interesa ve por la derecha, cruza el tronco, recoge **600 zennys** del cofre y sigue el camino hasta una nueva zona. A la izquierda hay un cofre con **1 magic shard** y por el otro lado continúa el camino vigilando con las zarzas para llegar a otra zona con una cabaña. Entra en ella para charlar con la oráculo y cuando lo hayas hecho recoge **1 aurum** del cofre y **3 flattop** del armario. Abandona la cabaña y sigue por el camino para que tu grupo acampe. En esos momentos se dan cuenta de la desaparición de Scias. Regresa al castillo de Wyndia para charlar con el rey quien te dará permiso para buscar la flauta de viento (**Wind Flute**). Si vas a su habitación tras abandonar la sala del trono encontrarás **1 fat frog** en un armario. Cruza el hall y sal fuera por la puerta opuesta a la que entraste. Pasa por la puerta de la torre en la que giran unas aspas y baja las escaleras. El guardia te dejará pasar así que entra y dirígete hacia el este. Hacia el norte hay un cofre con **1 soul gem**. Sigue los ventiladores para acceder a un nuevo túnel. Un ventilador dificulta el avance así que estudia su movimiento para poder alcanzar el cofre con **3 swallow eye** en el nordeste y una nueva cueva en el norte. Avanza por las plataformas móviles para recoger **1 balance ring** y llegar a un nuevo túnel. Sólo puedes correr durante el intervalo de pausa de los ventiladores así que estúdialos y sigue el túnel descansando en los huecos y sin olvidarte de **4 healing herb** que hay en la bolsa. Coge la flauta del viento en la siguiente sala y regresa por donde viniste.











Tras asistir a la supuesta traición de Scias abandona Wyndia y ve a Pung'tap. Tras utilizar el elevador pasa por la puerta de entrada a la torre y baja las escaleras hasta llegar a un pasillo con dos puertas. Si vas por la del sur llegarás a una sala que tiene un cofre con **1 homing bomb** en su interior. Regresa al pasillo y cruza la puerta del norte. Sube las escaleras para llegar al primer piso de la torre donde debes aprovechar el viento ascendente para elevarte de plataforma en plataforma. Recoge **600 zennys** del cofre, pasa por la puerta y sube las escaleras exteriores. En este segundo piso sube dos plataformas, pasa por la puerta y asciende por otras escaleras exteriores para llegar hasta otra plataforma. Salta al vacío cuando no haga viento para llegar a una plataforma inferior en la que hay un cofre con **2 power food**. Déjate caer al primer piso y repite el camino para llegar al segundo piso. Aprovecha el viento para ascender de plataforma en plataforma hasta ser elevado a una plataforma que contiene un cofre con **1 fighting robe**. Salta cuando sople el viento para alcanzar la salida. Cruza la puerta y dirígete a la góndola. Aparecerá Ilgor y deberás enfrentarte con sus secuaces: los Grunt.



Al finalizar el segundo combate, Ilgor huye y Scias vuelve al grupo. Cuando hayas despegado con la góndola conocerás al dragón del viento quien te llevará a las Highlands.

JEFE GRUNTS

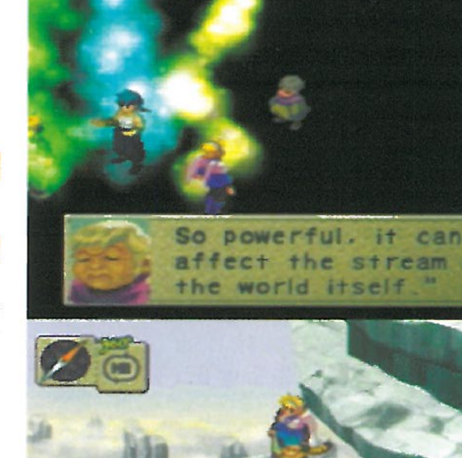
Se trata de una tríada de asesinos especializados: el A utiliza ataques físicos que afectan al estado, el B usa varios ataques mágicos y el C utiliza magia asistencial. No te asustes porque son muy fáciles de derrotar. El mayor problema es que tras este combate se produce otro muy parecido. Tienes que enfrentarte a otro trío de Grunts aunque contarás con la ayuda de Scias quien atacará a los asesinos y curará a tu grupo cuando lo necesite.

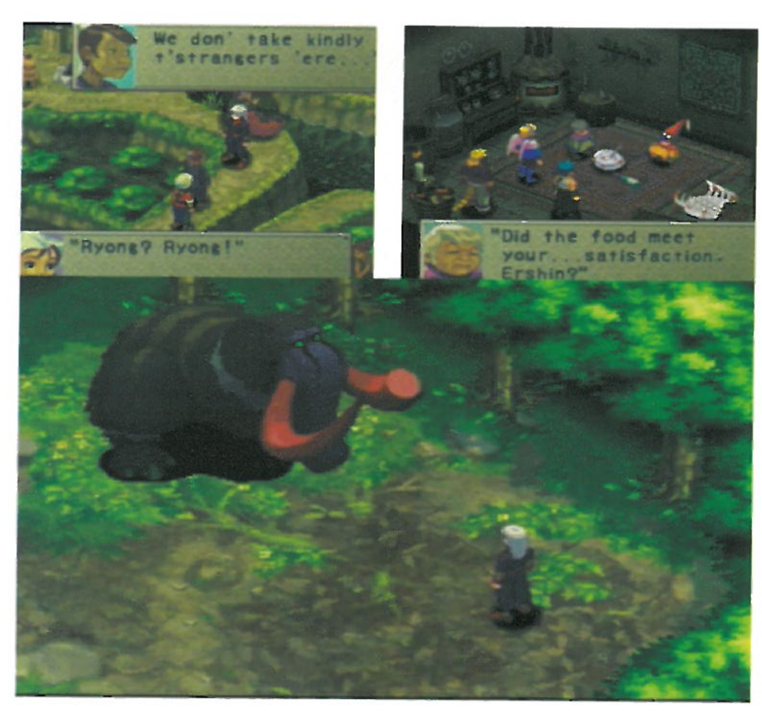


6 MYSTERIES

Tras el aterrizaje forzoso, sal al mapa y dirígete a la cumbre helada (**Ice Peak**). Sube por la rampa sin olvidarte de recoger **1 vitamin** de la bolsa. La cueva superior conduce a un cofre con **1 icicle** y la inferior te permite acceder a una nueva zona. Cuando llegues a la zona de las bolas de nieve, empújalas para poder cruzar las grietas y acceder a dos cofres con **1 asbestos armor** y **500 zennys**. Desciende hasta la salida de la zona para ir a parar al mapa.

Cuando llegues a **Chek** entra en la posada para conseguir **1 aurum**. Ve a la casa en la que hay un niño en la puerta y conocerás a Abbess. Tras la conversación, el grupo descansa y Ryu tiene un sueño. Sal de la casa y asistirás a una nueva secuencia. Cuando Ryu se despierte, pasa por la puerta y ve a ver a Ershin en la parte superior de la ciudad. Cuando el grupo se introduzca en la mente de Ershin avanza por el camino dando saltos, recoge **1 water ward** del cofre y continúa por el camino hasta llegar a una gran roca que gira. Acciona el cristal flotante las veces que sean necesarias para poder saltar a la gran roca y sube por el camino hasta llegar arriba. Habla con el cristal verde, que en realidad se trata de la prisión de Ershin. Dirígete a cualquiera de los pilares para enfrentarte a los cuatro.







Tras derrotar a los cuatro pilares conocerás a la verdadera Ershin. Regresa por donde viniste para abandonar su mente y asiste a la secuencia. Se producirá un cambio de escenario.

Breve secuencia cómica protagonizada por la chica que cuida a Fou-Lu.

7 PROPHECY

Recuperado el control del grupo dirígete a la casa de Abbess. Ershin en su nuevo cuerpo explica su relación con Ryu.

Pasamos a controlar a Fou-Lu quien se encuentra en **Sonne**. Sal de la casa y dirígete a la salida para asistir a una secuencia.

Escena protagonizada por Ershin que sigue aportando información.

De nuevo pasamos a Fou-Lu. Cuando se levante, sal del poblado y tras hablar con Mami dirígete hacia el sur donde están los tres granjeros. Sigue hasta el bosque y allí deberás enfrentarte a Papan.



JEFE PILARES

Estos seres con forma de tótem poseen cada uno 1.400 puntos de vida y recuperan 600 puntos al final de cada turno. Además cada uno de ellos usa un tipo de magia y es resistente a otro tipo: Umadap usa viento y resiste agua, Azeus usa agua y resiste tierra, Agiel usa tierra y resiste fuego, mientras que Yeleb usa fuego y resiste viento. La mejor táctica que puedes seguir es realizar un combo de ataques físicos contra uno de ellos en cada turno porque si utilizas magia corres el riesgo de equivocarte y curarles en vez de dañarles.



JEFE PAPAN

Esta bestia no presenta muchos problemas. Sus ataques especiales son Stone Pillar y Body Press que hacen muy poco daño si Fou-Lu se transforma en Astral. Utiliza Frost Strike y antes de que te des cuenta ya lo habrás derrotado.



Regresa por donde viniste para asistir a una secuencia. Se produce un nuevo cambio de escenario.

Ve a casa de Abbess y entra de nuevo en la mente de Ershin. Ve por el camino hasta el templo sin olvidarte de recoger **2 knockout gas** y **1 manly clothes**. Después de hablar con Deis, regresa al mundo real y charla con Abbess. Abandona el poblado.

Ve hacia el ? del mapa y contempla la escena. Continúa por donde fue Deis para salir de nuevo al mapa. En **Sinchon** pasa por la puerta y avanza por donde puedas hasta llegar a un pasillo con dos nuevas puertas. No vayas aún por la del norte, sino por la otra para llegar hasta un cofre con **2 swallow eye**. Regresa hasta el pasillo y cruza ahora la puerta del norte. Pasa por la obertura de debajo de las escaleras y avanza hasta la pared en la que hay un ojo. Apriétalo para que suban dos pilares y se active un contador de 30 segundos. Regresa rápidamente a la sala anterior, sube las escaleras y salta por los pilares hasta el cofre que tiene **3 dragon scale**. Continúa saltando hasta el pilar que se elevó a la izquierda del ojo y espera a que baje. Tendrás acceso a la parte inferior de una sala con dos cofres que contienen **2 magic shard** y **1 soul ring**. Vuelve a la sala del ojo y actívalo. Repite todo el camino pero esta vez salta al pilar elevado a la derecha del ojo. Pasa por la puerta y continúa hasta el exterior. Contempla lo que ocurre.

Cuando controles a Fou-Lu sal del pueblo y charla con Mami. Ve al mapa y regresa otra vez a hablar con ella para que te dé **1 rice ball**. Sal de nuevo al mapa y encamínate a **Mt. Yogy**.

Sube por el camino, recoge **1 wisdom fruit** de una bolsa y entra en el volcán. Cruza el pasillo y en la cueva podrás conseguir **3 multivitamin**. Pasa a la siguiente zona y de allí a otra hasta que te topes con Marl.





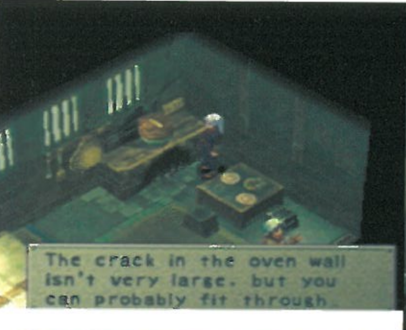


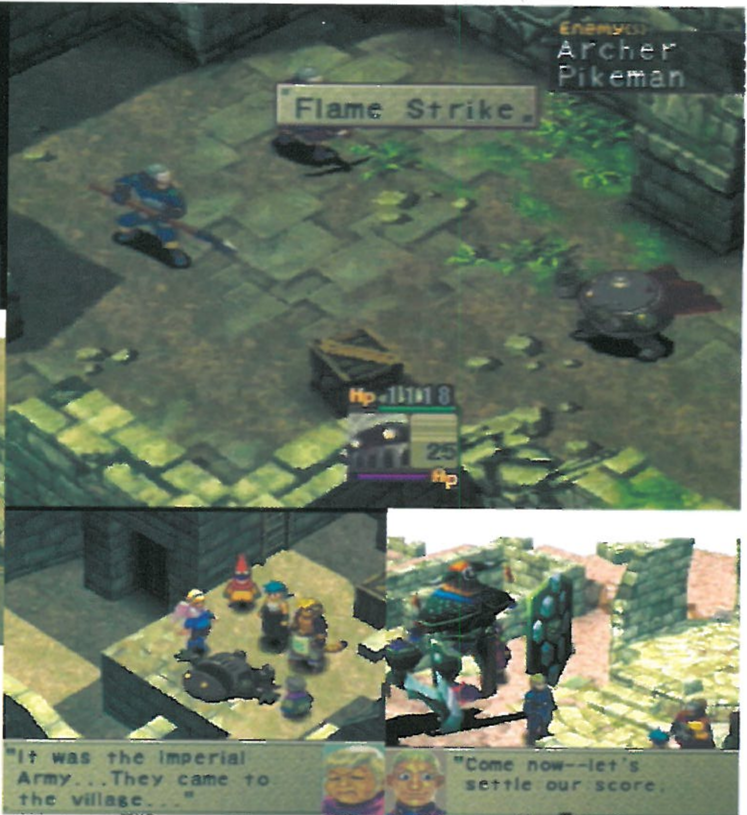
JEFE MARL

Esta mole posee la capidad de invocar ayudantes con Summon Kin. Siempre aparecen dos: Klod, que se dedica a atacar con Rock Blast, y Bellwyd, que prefiere la magia asistencial. Si te cargas a los dos ayudantes, volverá a invocar a otros dos iguales. Puedes utilizar dos tácticas igual de efectivas. Una es utilizar contínuamente Eraser de forma que dañes a Marl y mates a sus ayudantes cuando aparezcan. La otra táctica consistiría en matar a Bellwyd para evitar que cure a su jefe y concentrar luego todo tus ataques en Marl hasta que muerda el polvo.













Cuando lo derrotes, abandona el volcán y vuelve por donde viniste para asistir a una escena.

Continúa la reunión de deidades y dragones. Cuando finalice la secuencia volverás a pasar a Fou-Lu.

Regresa a casa de Mami. Tras descansar dirígete a la salida del pueblo para comprobar que te esperan soldados del ejército imperial. Vuelve a la casa y huye por el horno.

A partir de ahora Ryu podrá utilizar **Rainstorm**. Cuando tengas el control del grupo dirígete a la salida.

Es el turno de Ershin. Sal de la casa y enfréntate a todos los soldados. Al final contemplarás impotente cómo es derrotado por Rasso.

Dirige a Ryu y compañía a Chek. Tras asistir a la muerte de Ershin descansarás. Al despertar sal de la casa y más tarde abandona el pueblo. Entra en el nuevo ? del mapa y sigue el camino. En el cofre hay **1 soul gem** y en la bolsa **1 wisdom seed**. Al llegar a la salida acampan y tras el descanso controlarás sólo a Ryu. Sal de la tienda para conocer a Ursula. El grupo será conducido como prisionero hasta el pueblo abandonado donde Rasso ha hecho de las suyas. Allí deberás enfrentare a Ight.

Asiste a una nueva secuencia con la que termina el segundo capítulo.



JEFE IGHT

No importa lo que intentes ya que posee un escudo que lo hace casi invulnerable. Ni siquiera Ryu transformado en Aura le puede dañar y únicamente Rainstorm le hace una cantidad ínfima de daño. Deja que muera todo el grupo y cuando creas que todo se ha acabado Ryu se transforma en Kaiser y derrota a Ight él solito. Realmente espectacular.



CAPÍTULO 3 STREAMS

8 AWAKENINGS

Fou-Lu puede transformarse en otro tipo de dragón: **Tyrant**. El aldeano te regalará **1 ivory bangle** para que le dejes tranquilo. Ve al bosque donde un animal pacífico te seguirá. Sal al mapa.

Dirígete a **Sanctum** hacia el sur e intenta abrir la puerta. Aparecerá el bicho que te seguía y se sacrificará para abrirla. En el túnel de la derecha hay un cofre con **1 icicle** y en el de la izquierda la gema de agua (**water gem**) que le proporciona un nuevo dragón en el que transformarse: **Serpent**. Pasa al otro túnel y al salir al exterior desciende por el camino para llegar al mapa.

En **Soma** sigue el camino hasta llegar a un árbol que lo bifurca. En el noroeste hay **1 supervitamin** y cuando lo recojas, regresa al árbol y dirígete al suroeste para acceder a otra zona. Avanza hasta que Fou-Lu caiga desmayado por culpa del hex. Cambio de escenario.

Fíjate en que Ryu posee la capacidad de transformarse en **Kaiser**. Ve a la casa de Abbess en Ckek donde Ursula se unirá al grupo. Charla con Deis, quien se meterá en la armadura, y volverás a contar con Ershin pero más fuerte ya que cuenta con más magia.

Ve al sur a **Mt. Ryft** y entra en la cueva. Recoge **1 rocket punch** y continúa hasta que salgas al aire libre. Utiliza la balsa para jugar a otro minijuego. Si se destruye durante el camino irás a parar a un lado del río donde hay un cofre con **3 fish-head** y tendrás que volver a empezar. Cuando lo finalices abandona la zona para salir al mapa.

En Shyde asciende hasta la parte superior y sigue el camino hasta encontrar al ventrílocuo que te explica los entresijos del juego. Pregúntale sobre **Shift** para que te explique cómo utilizar este método de teletransporte entre lugares conocidos. Ve a la habitación que hay debajo suyo y charla con el tipo azul. Cuando salgas fuera asistirás al reencuentro con Marlok quien te dará **1 bond** que podrás canjear por un sandflier si hablas con el tío azul de antes. Nuevo minijuego en el que debes conducir tu sandflier hasta Kyoin.

Dirígete al guardia que custodia la entrada de la torre para que te diga que no se puede utilizar el teletrasportador. Regresa al sandflier y charla con el hombre del saco.

Antes de ir a **Shikk** puedes hacer varias cosas pendientes como visitar a los maestros si cumples los requisitos para aprender nuevas habilidades.

También puedes ir al ? que hay al norte de Dam para conseguir el poder del Mud Dragon: **Mud Flow**.

Si regresas a Crash, es decir, el lugar donde está el sandflier averiado en el que viajaban Cray y Nina, podrás cambiar tu bola de latón por una bola de hojalata (**tin ball**). Con esta nueva bola ve a la casa de **Marlok** en Synesta para que acepte ser tu maestro.

Ve a ver a Tharn, la madre de Cray, a las llanuras. Luego, vuelve a meterte en las llanuras y corre hacia el este hasta que veas un pájaro que te guiará hasta el pájaro brillante (**shining bird**) que resulta ser una luz que se mueve en el cielo. Síguela para que te conduza al Grass Dragon quien te proporcionará **Healing Wind**.

Visita al herrero de Mt. Glom si estás interesado en que forje una armadura para Ershin.

Vuelve hasta la casa de **Abbess** en Chek y habla con él para que acepte convertirse en maestro.

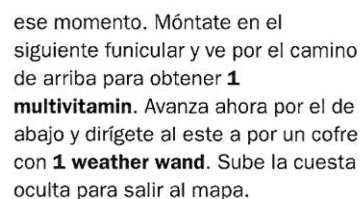
Ya es hora de regresar a Kyoin para utilizar el sandflier hasta la region de Shikk . El tipo del saco te dará **1 silver top** por las molestias.

Ahora desplázate con el sandflier hasta Shyde. Fíjate en el mapa en la esquina inferior izquiera y verás que hay una zona al sur que no está conectada con el resto del circuito. Salta a esa zona ayudándote de una duna y ve al oasis. Allí está el Sand Dragon que te dará **Onslaught**.

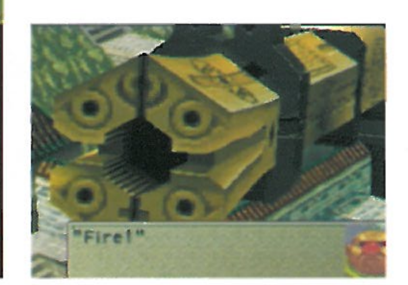
Ve a **Mt. Giga** y utiliza el funicular. Recoge la bolsa con **800 zennys** y luego avanza mediante saltos. Toca la gema de fuego (**fire gem**) y Ryu podrá transformarse en **Wyvern** a partir de ese momento. Móntate en el siguiente funicular y ve por el camino de arriba para obtener **1 multivitamin**. Avanza ahora por el de abajo y dirígete al este a por un cofre con **1 weather wand**. Sube la cuesta oculta para salir al mapa.

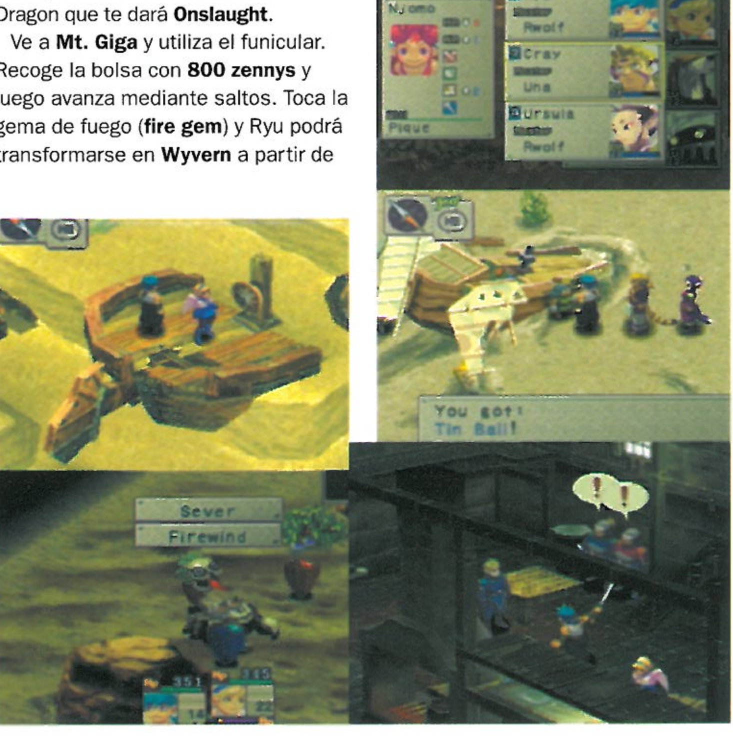
En **Chkpoint**, acércate al hombre del gorro púrpura. Cray tendrá que luchar contra dos soldados muy fáciles de derrotar. Coloca el carro cercano al cofre entre éste y la casa. Sube al tejado y salta en esa dirección para conseguir **3 ginseng**. Ahora empuja el carro que hay enfrente de los soldados hasta ellos y sitúa el otro carro sin frenos en el lugar donde estaba el otro. Asciende de nuevo al tejado y salta para poder cruzar la barrera de una forma poco ortodoxa.











En el mapa, dirígete hacia **Shikk** y entra en el ? que aparece a mitad del trayecto. Avanza por el camino y desvíate al este para salir de nuevo al mapa, aunque ahora hay un nuevo ? en él. Ve hasta allí para hablar con el Tree Dragon y obtener **Holy Circle**.

Ve a Shikk y baja por la rampa que hay a la izquierda de la entrada del pueblo. Entra en la casa y registra en el armario para encontrar **1 water bomb**. Desciende las escaleras y cámbiale al tipo de allí tu bola de hojalata por su bola de cobre (**copper ball**). Regresa al exterior y accede a la tienda que está detrás de los niños que pescan. Baja al sótano y charla con los marineros. Luego abandona el pueblo por los grandes escalones.

En **Fane**, habla con el hombre que bloquea el paso para que te deje avanzar. Baja por el camino cubierto de agua para abrir un cofre con **5 hanger**. Vuelve arriba, recoge **2 ammonia,** una bolsa y continúa hasta la siguiente intersección. Entra en la cueva de abajo y sigue andando hasta llegar a otra cueva con dos aberturas: en la de la derecha hay un cofre con **1 wetsuit** y a la izquierda la **wave stone**. Regresa por donde viniste y antes de pasar al exterior tira éste último objeto en la pequeña laguna cercana a la entrada. Sal fuera y entra en la cueva superior para obtener la **balt stone**. Vuelve a Shikk.



Habla de nuevo con los marineros. Tras el reencuentro con Kahn, Nina participará en un minijuego: debe enfrentarse a Iggy y tirarlo del mástil. La mejor táctica es colocarse en un extremo, saltar en su cabeza cuando se acerce y empujarlo rápidamente. Más tarde, las chicas deben pasar una noche a solas en la bodega del barco enfrentándose a fantasmas y ratas. Cuando controles al resto del grupo ve a ver al capitán Zig y avísale cuando estés preparado para zarpar.

En alta mar, haz que Ryu baje las escaleras y registre el armario en busca de **1 warbler**. Desciende a la bodega para hablar con Nina y sube luego a cubierta. Allí te espera el inefable Kahn.

Tras el "agotador" enfrentamiento finaliza este episodio del juego.

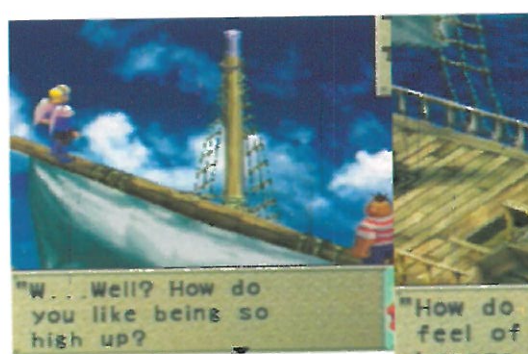


JEFE KAHN

¿Qué más podemos decir de este singular fanfarrón? Desde el último enfrentamiento sólo ha aprendido un nuevo ataque especial que envenena a la línea delantera de tu grupo: Flex. A parte de eso sigue utilizando Shout y Focus. No te supondrá ningún problema deshacerte nuevamente de él.







9 FOOLS AND MEN

Sube a cubierta y charla con Zig. Cuando estés preparado para desembarcar en la isla comunícaselo al marinero Iggy.

Al desembarcar, métete por el agujero. Te espera un pequeño laberinto en el que dar un paso en falso supone tener que empezarlo de nuevo. Estos son los pasos que tienes que dar y en qué dirección empezando desde enfrente de la tabla de la derecha:

-4N, 6O, 2N, 2E. 2N, 4E, 2S, 2E para llegar a un cofre con **3 burnt plug**.

-Desde allí 4N, 2E, 4N, 8O, 2S, 2O, 4S, 2O, 6N para abrir otro cofre con **1 ring of fire**.

-6S, 2E, 4N, 2E, 2N, 2E, 4N, 2E, 2N para acceder a la escalera.

Pasa el timón para salir al exteior y recoge **1500 zennys** e cofre. Ve hacia atrás y pasa por la pasarela donde te espera otro cofre con **2 panacea** y una cueva en la que deberás enfrentarte con Glebe.





JEFE GLEBE

Resulta ser otra mole parecida a Marl y aparte de Snap, Tempest y Resist (invulnerable por un turno) utiliza Summon Minion para invocar a 2 Loams y en ocasiones cofres. Los Loams utilizan ataques como Frost y Blitz aunque echan mano de Vitalize cuando andan escasos de energía. Los cofres prefieren magia que afecta al estado como Silence y Confuse. Una forma rápida y sencilla de deshacerse de todos es Eraser del dragón Aura: tres o cuatro veces y a criar malvas.





Derrotado este nuevo enemigo, vuelve a la barca donde te espera Iggy. Cuando estés descansado sube a cubierta para hablar con Zig y llegar a **Lyp**.

Dirígete al sur del pueblo donde se encuentra **Gyosil** pescando. Si tienes como mínimo 3.000 puntos de pesca aceptará ser tu maestro. Cuando acepte enseñarte, haz que algún personaje del grupo se convierta en su discípulo y desplázate mediante la magia Shift hasta Synesta. Entra en el orfanato y charla con la monja **Lyta** para descubrir que también es una maestra. Ya puedes volver a Lyp.

Habla con Ziggy para poder explorar el mar en su barco. Se trata de un nuevo minijuego en el que debes desplazarte con la ayuda del viento.

-En las banderas rojas puedes desembarcar para encontrar cofres con diversas chucherías (**3 bent screw**, **5 water bomb**, **3 water wand**, **1 manly clothes** y **1 harmonic ring**).

-La bandera azul es un lugar de pesca, concretamente **Ocean Spot 2**.

-Si vas a la izquierda de la zona con el agua más clara (pasada la isla donde se encuentra el barco siniestrado donde te enfrentaste a Glebe) hallarás al Sea Dragon quien te proporcionará su poder: **Flood Tide**.

-También hay una isla oculta, partiendo de Lyp y girando a la derecha. En una hilera de cuatro rocas, explora la primera para encontrar un cofre con **1 divine helm**.

- Arriba está Shikk. Ve allí y charla con el marinero **Kryrik** si has podido realizar un combo de 25 impactos como mínimo para convertirlo en tu maestro.

Desembarca en Lyp y sal del pueblo. En el mapa dirígete al ? del sur. Fíjate que hay otro ? al sureste que se trata en realidad de un lugar de pesca: **Lake Spot 2**.

Vuelve al ? anterior donde conocerás a un extraño bicho que parece un peluche. Está hambriento así que dale de comer apples o berries hasta que se harte. Luego cruza el puente para salir de nuevo al mapa.

Entra en la jungla (**Jungle**), avanza por los tablones para ir más rápido y en vez de saltar gira al este. Ahora sí que debes saltar y avanzar para recoger **1 supervitamin** de un cofre. Sube al árbol, cruza el puente de madera y continúa para acceder a otra zona. Avanza por el puente y en la encrucijada, si vas al suroeste encontrarás un cofre con **2 aurum**. Ve por el otro camino para pasar a un nuevo lugar en el que deberás desplazarte sobre troncos. Coge **1 toxic claws** de la bolsa y sigue moviéndote por los troncos hasta pisar tierra firme y salir al mapa.

Llega a **Pabpab** donde te recibirán con una lluvia de flechas, pero como alimentaste al bicho de peluche éste vendrá en tu ayuda. Conocerás A Beyd y a su peculiar familia. Cuando acabe la conversación registra la estantería para coger **1 ammonia**. Pasa por la puerta, cruza el puente y entra en la otra cabaña. Habla con el pabpab azul y regresa donde Beyd para decirle que está enfermo.

Tienes que regresar a Lyp y hablar con el viejo que se encuentra arriba de las escaleras del sur del pueblo.

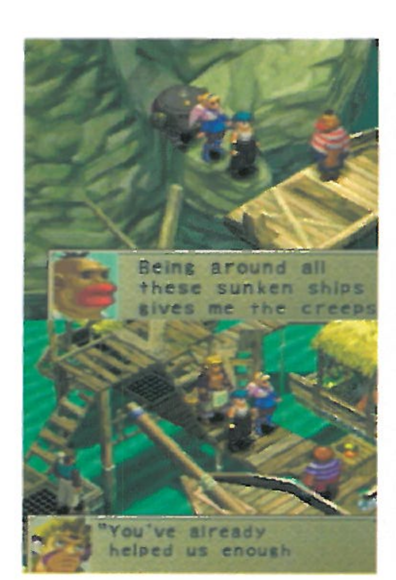
Móntate en el barco y dirígete a la nueva bandera lila que ha aparecido. Corta con la espada de Ryu la planta para obtener **mozweed** y aprovisiónate si quieres. Vuelve a Lyp y luego ve a Pabpab.

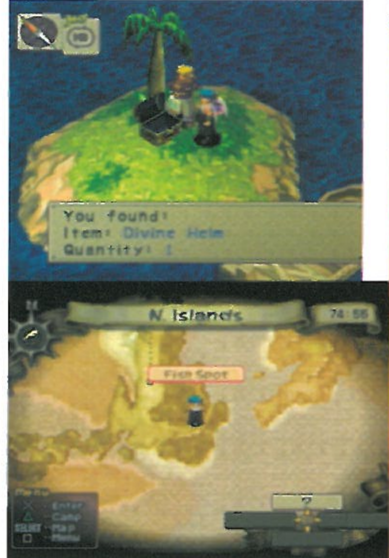
Dale la medicina al enfermo y tras descansar ve a ver cómo está. De ésta manera conseguirás que un pabpab te guíe. Sal al mapa y dirígete al nuevo ? que ha aparecido.

Cuando se despida el peluche, avanza por el camino del este donde hay un cofre con **2 poison powder**. Luego ve por el camino del sur y más tarde dirígete al este para acceder a una nueva zona. En la playa hay un cofre con **1 moon tear** y otro con **1 silver mail**. Sube la rampa, avanza, salta una vez y baja la rampa para encontrar la gema de tierra (**earth gem**) gracias a la cual Ryu conseguirá al dragón **Behemoth**. Sigue por el camino para bajar al otro lado de la playa. Avanza por la zona azul claro del agua hasta que se haga de noche y el grupo se detenga a descansar. Luego métete en la jungla y continúa hasta que se produzca un cambio de escenario.













Una breve secuencia te muestra cómo Fou-Lu ha sobrevivido al ataque y ha llegado a la capital del imperio.

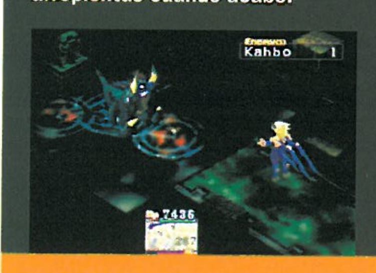
Cuando tomes el control de Ryu vuelve a la zona boscosa. Continúa hasta llegar a la playa y luego asciende por el camino. Desciende por el otro lado de la colina recogiendo **2 crab** del cofre. Abajo te espera un nuevo cofre con **1 deluxe rod** y un nuevo lugar de pesca: **Saldine Spot**. Cuando te canses de pescar regresa al campamento para que haya una cambio de escenario.

Al entrar Fou-Lu en el castillo avanza hasta encontrar al guardián y cuando acabe la conversación pasarás de nuevo a controlar a Ryu. Ve con éste y con Nina hacia Saldine Spot para tomar otra vez el control de Fou-Lu.

Fíjate en que puede transformarse en el dragón **Behemoth**. Pasa a la gran sala, baja las escaleras y cruza la puerta del norte si quieres guardar la partida. Vuelve al salón y acércate al dibujo geométrico del suelo para que aparezca Yohm. Éste invocará a Kahbo y luego a Kamyu.

JEFE KAHBO

Muy parecido a Kahm aunque bastante más fuerte. Basa sus ataques en el fuego y utiliza también Flaming Fist y Mystic Fire. No es difícil de derrotar transformado en Tyrant o Behemoth aunque no tardes mucho ya que si el combate dura demasiado quizás te arrepientas cuando acabe.





JEFE KAMYU

Sin tiempo para recuperarte de la pelea anterior, te enfrentarás a una versión más poderosa de Khafu que utiliza como éste Eldrich Flame. También hace uso de Simoon, un poderoso ataque de fuego y viento de nivel 2. Transforma a Fou-Lu en Serpent (o Peist si ha evolucionado) y atízale con Waterspout hasta que fallezca.





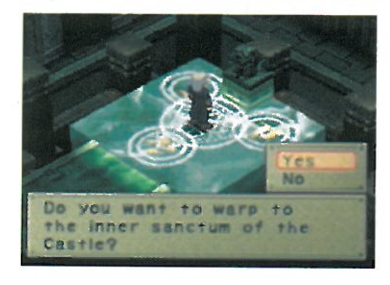


Cuando derrotes a sus mascotas, Yhom desaparecerá así que aprovecha para descansar en la habitación de antes y recuperar así AP. Regresa al lugar del combate y activa la estatua para accedera al interior del lugar sagrado. Allí, recoge **1 moon tear** del cofre, cruza el puente y deshazte de los guardias. Tras hablar con Lord Yuna deberás luchar contra 2 soldados y dos monjes inmunes a tus ataques. Así que transformate en cualquier dragón y derrotalos en seguida. Avanza y tras la traicionera charla con el emperador Soniel cambiará el escenario.

Ryu pesca mientras Nina le cuenta sus penas amorosas. Luego, regresa al campamento y descansa gracias al libro azul. Al despertar dirígete hacia el lugar de pesca pero antes de subir la colina mira en la playa y acércate al camino que ha aparecido en el agua.

10 LEVANT

Cuando estés en el mapa, dirígete al ? que aparece al norte. Allí encontrarás a Kahn dispuesto a mostrarte sus conocimientos.

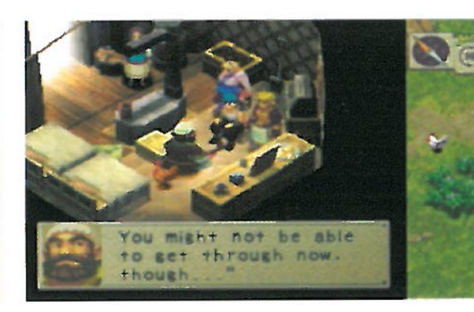


Ve a **Koshka** donde aparte de una tienda con armas y armaduras muy interesantes no hay nada más que hacer de momento.

En **Shan River** deberás utilizar unos funiculares para desplazarte y acceder a otra zona donde podrás encontrar una bolsa con **1000 zennys** y un cofre con **1 titan's boots**. Si avanzas volverás a salir al río. Móntate en el nuevo funicular y deja que te golpee el tronco para desplazarte sobre él hasta un cofre con **1 earth ward**. Tienes que repetir todos los pasos pero esta vez deja pasar el primer tronco y haz que te golpee el segundo para montarte en él y acceder a un cofre con **2 aurum**. Por segunda vez repite tus pasos pero esta vez esquiva los dos troncos y llega hasta la otra orilla.







Ve a **Chiqua** y conversa con el pescador para que aparezca en el mapa un nuevo lugar de pesca: **Lake Spot 3**. Más tarde, habla con el comerciante de la túnica lila llamado Fu Chuman quien te dará la información que necesitas a cambio de una de estas tres cosas: Relic from ruins, Koshka pottery o Fish for shisu. Pregúntale sobre todas, pero la más rápida y barata es Fish for shisu si es que tienes los peces necesarios (MartianSquid, Salmon y Sea Bream). Koshka pottery supone ir a Chiqua, hablar con el tendero y esperar bastante tiempo a que te haga una jarra. De todas maneras ve allí y charla con el tipo que pasea para que te indique donde están las ruinas.

En el mapa ve hasta el nuevo lugar que aparece: **En Jhou**. Entra en las ruinas y sube las escaleras. Haz que Ershin tome carrerilla y rompa el trozo de pared descolorida. Sube más escaleras y pasa por la puerta para ir a parar a otro pasillo. Desciende las escaleras y en la nueva sala salta hacia el sur y sube por la gran raíz. Al llegar arriba, cruza la puerta que hay al norte para encontrar un cofre con **3 wisdom seed**. Vuelve atrás, pasa por la otra puerta y corta las cuerdas con la espada de Ryu. Cura a los personajes de tu línea delantera ya que se han envenenado. Entonces, desciende por la raíz y salta al este. Baja las escaleras y utiliza las escaleras de mano para descender a un nivel inferior. Desciende un tramo de las escaleras del oeste y ve saltando hacia abajo en esa dirección para llegar a un cofre con **1 warding staff**. Regresa al lugar del primer salto y en esta ocasión salta hacia abajo tres veces en dirección al sur. Salta el hueco y desciende las escaleras para recoger **2 magis shard** de un cofre. Sube estas últimas escaleras y pasa por la puerta. Avanza hasta encontrar la “reliquia de las ruinas” que en realidad es la gema defectuosa (**flawed gem**) con la que Ryu puede transformarse en el dragón **Mutant**. Deshaz todo el camino y regresa hasta la sala a la que accediste al principio gracias a Ershin. En la habitación del este hay dos cofres con **3 antidote** y **1 aurum**. Sal de las ruinas.

Puedes ir a ver al alfarero de Koshka pero te avisamos que tarda muchísimo en terminar la jarra. Cuando la tenga hecha te pedirá 500 zennys por ella. Vuelve a Chiqua y habla con Fu Chuman. Ni se te ocurra darle la reliquia y proporciónale una de las otras cosas que te pedía. Vuelve a hablar con él para cambiarle tu bola de cobre por su bola de plata (**silver ball**). Dirígete a la nueva zona del mapa llamada **River**. Haz que Cray empuje la caja que flota en el canal para poder cruzar por encima de ella y avanzar hasta otra zona. Sube las escaleras de mano y baja por el otro lado para acceder a una bolsa con **3 dirty filter**. Sube y desciende otra vez las escaleras y activa el panel de control para poder pasar por encima de la compuerta. Activa el panel del otro lado del canal para que baje la compuerta. Dirígete hacia el tipo que está sentado pero antes empuja la caja que hay a medio camino.



Charla con él sobre dragones y contesta lo siguiente:

-Yes

-They all look different

-Like grass and rocks

Cuando sepas lo que necesitas, salta al agua y empuja otra caja de forma que se forme un puente. Activa el panel que hay al lado del tipo y cruza por encima del puente de cajas al otro lado del canal. Activa un nuevo panel y sube las escaleras de mano. Baja por el otro lado y sigue recto para cambiar de zona. Vuelve de inmediato a la zona anterior y las cajas volverán a estar donde al principio pero fíjate en que puedes bajar unas escaleras de mano para meterte en el agua y llegar hasta **1 atomic punch** que hay en el cofre. Cambia otra vez de zona y cruza de un salto el canal. Regresa a la zona anterior por el otro lado del canal para llegar a un cofre con **1 armored vest**. Vuelve hacia atrás, sube la rampa y continúa para salir al mapa.

Si vas al ? y desde allí te diriges a otro ? que hay al oeste podrás conseguir el poder del Rock Dragon: **Fulguration**.

Entra ahora en **Pauk**. Habla dos veces con la mujer que hay en la tienda de campaña roja y sal del pueblo.

Ve al nuevo ? que aparece en el mapa y deberás participar en un divertido minijuego en el que has de encerrar al gallo Tak. Por cada gallina que metas antes en la jaula obtendrás puntos y cuando hayas atrapado a Tak finalizará el juego. No hay límite de tiempo.

Regresa a Pauk y habla con la niña que está con los pollos si has atrapada a alguna gallina para que te dé un ítem como recompensa. Entra en la tienda roja y cuando salgas aparecerán más caminos en el mapa.

11 THE PATH AHEAD

Dirígete al nuevo ? en el mapa y desde allí ve hasta otro ? que hay al norte. Te encontrarás en el lugar donde se conocieron Fou-Lu y Yhom. Avanza por el oeste, es decir, por donde tuvo que huir Fou-Lu pero ten cuidado con las zarzas. En esta zona chamuscada, al norte hay una bolsa con **1 supervitamin**. Si vas desde allí hacia el sur llegarás a una parte no quemada. En el desvío hacia el oeste encontrarás la gema de viento (**wind gem**) que te permitirá transformarte en **Myrmidon**.

Si continúas hacia el sur saldrás al mapa y se habrá descubierto un nuevo lugar de pesca llamado **River Spot 3**.

Ve a **Tomb** y asciende por la zona chamuscada. Avanza hasta el



mausoleo y sube las escaleras para toparte con Won-qu. Tras la charla deberás enfrentarte a él.

Una vez derrotado entra en la tumba. Ves bajando las escaleras hasta llegar al final. Recoge **1 vitamin** del cofre y utiliza el elevador. Pasa por la puerta y pulsa en el panel para llegar a otra habitación. En este minijuego debes formar dos caminos: uno de bloques rojos al oeste que te permitan acceder a la zona central donde hay **1 bead** y otro de bloques azules al norte para llegar hasta un cofre con **1 electrifier**. Hecho esto, regresa por el pasillo a la habitación anterior. El bead se desmenuzará pero tendrás acceso a un nuevo camino. Ve por él y sube por las escaleras de mano. Continúa ascendiendo hasta la siguiente área. En la primera intersección ve al norte y en la segunda al oeste. Cuando baje el pilar pasa por la puerta y baja las escaleras. Móntate en el bloque y deplázate encima de él con cuidado de no pisar el costado del ojo. Coge **1 bead** del centro de la sala y los **5000 zennys** del cofre. Regresa a la sala donde se desmenuzó el primer bead y este segundo hará lo mismo, pero bajará un pilar. Ve hacia allí y accede a la nueva zona. En la intersección puedes ir al noroeste a por **2 napalm** de un cofre. Continúa por el otro camino y llegarás a una sala en la que debes montarte en un bloque para subir a la zona elevada y montarte en otro bloque para descender. Continúa, lee el letrero y prepárate para enfrentarte a I y II.

Al cargarte a los dados gigantes aparecerá Won-qu y te dará la **Wonqu's Gem**. Desanda todo el camino y tras una nueva escena, baja y móntate en el elevador. Selecciona "Move ahead" y en la nueva zona dirígete al camino de la izquierda para entrar en una cueva. Pasada la esquina, agranda la grieta de la pared con la cabeza de Ershin y pasa por ella. Baja las escaleras, recoge **4 swallow eye** de la bolsa y continúa hasta la puerta. Sube la escalera y entretente si quieres en coger **5 dynamite** y **2 wisdom seed** de las bolsas. Arriba de las escalera sigue hasta salir al exterior. Sólo hay un camino posible para llegar a un cofre que encierra **1 dragon tear**. Ten mucho cuidado porque en esta sala puede aparecer un enemigo temible llamado Rider. Si tus personajes no han alcanzado un nivel elevado (más de 40) más vale que huyas del combate: el tipo hace mucho daño y recupera 10.000 puntos de vida cada turno. Regresa al elevador y abandona la zona.

En el mapa apareces en **Mukto**. Dirígete hacia Kwanso pero pásalo de largo y entre en el ? que hay al sur. Baja por el camino y en la intersección ve al este a por una bolsa con **1 taser**. Vuelve hacia atrás y en la siguiente intersección encamínate hacia el oeste y continúa hasta salir al mapa.

Se habrá abierto un camino a **Hut**. Ve allí y avanza hasta encontrarte a **Bunyan**. Se trata del último maestro y si tienes a los otros 11, aceptará enseñarte sus habilidades. Regresa al mapa.

Vuelve al ? de antes y en la intersección baja a por un cofre con **1500 zennys**. En la siguiente, si vas por el oeste llegarás hasta una bolsa que contiene **1 barrier ring**. Regresa a la intersección y desciende el camino zigzagueante. Al llegar al final, el grupo descansará.

Dirígete hacia **Highway** pero a mitad de camino aparecerá un ?. Entra en él y lee el letrero ya que te indica cómo llegar a **Ocean Spot 3**.

Ahora sí ve a Highway. Pon a Ursula a la cabeza del grupo y charla con el soldado que no tiene casco. Te explicará lo que pasa así que dirígete a **Astana** (está al noreste del continente).

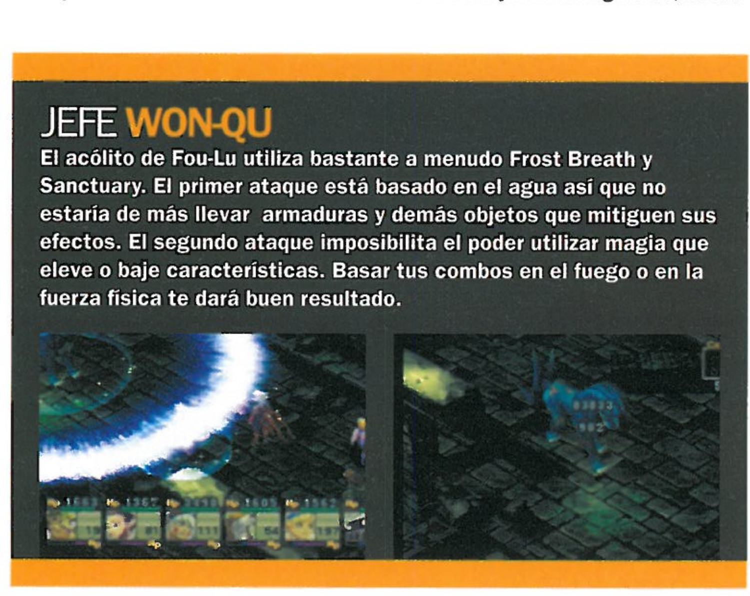
JEFE I Y II

I es invulnerable a los ataques físicos mientras que II lo es a los ataques mágicos. Concentra tu fuego en uno de ellos, preferiblemente en II primero, y más tarde encárgate del otro. Utilizan los mismos ataques aunque estos varían en cada turno dependiendo de la suerte. El más peligroso es Revolution que deja a la parte delantera de tu grupo con la energía a 1 punto. El resto son Powder (envenenamiento), Punch y Kick (ataques físicos), Fireblast (fuego) y Stasis (frena los combos mágicos durante tres turnos).









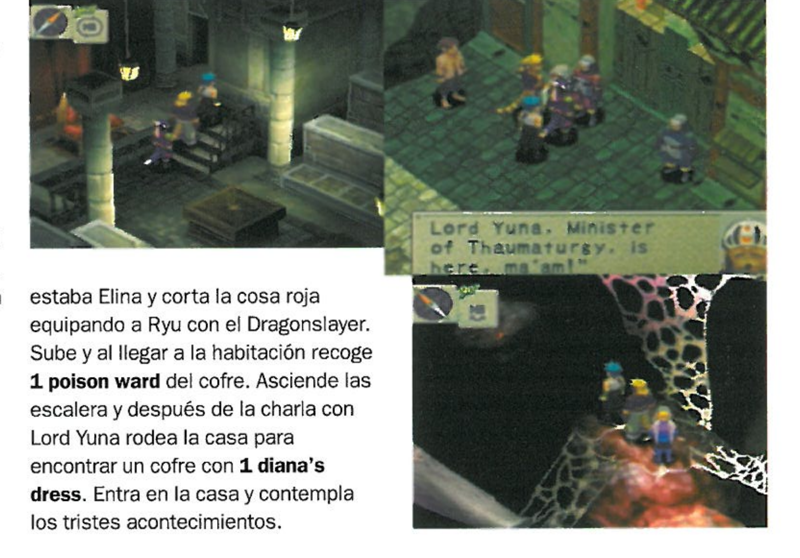
JEFE WON-QU

El acólito de Fou-Lu utiliza bastante a menudo Frost Breath y Sanctuary. El primer ataque está basado en el agua así que no estaría de más llevar armaduras y demás objetos que mitiguen sus efectos. El segundo ataque imposibilita el poder utilizar magia que eleve o baje características. Basar tus combos en el fuego o en la fuerza física te dará buen resultado.

Ve al edificio más alejado de la entrada de la ciudad y los soldados te dejarán pasar. Baja las escaleras y luego sube otras para salir al exterior. Asciende hasta llegar a una mansión. Antes de entrar busca en la parte de atrás para encontrar una bolsa con **3 croc tear** y en el tejado un cofre con **3 swallow eye**. Pasa por la puerta y enfréntate a los demonios (no suponen ningún reto). Ve hacia donde Lord Yuna atrapó la otra vez al grupo y sigue hasta bajar por el ascensor. Activa el panel de control al este para acceder a un cofre con **1 old tire**. Vuelve al panel y dirígete al sur. Cuando llegues a unas escaleras gira al oeste para localizar una bolsa con **2 rotten meat**. Baja las escaleras y rodea la parte central de la sala hasta llegar a un cofre que contiene **1 ghostbuster**. Sube el nuevo tramo de escaleras y pasa por el puente de tablones. Pulsa el panel y cruza por la compuerta que se ha elevado para acceder a otra zona. Sube por la telaraña e intenta cortar la cosa roja con la espada de Ryu. Elina está atrapada y te manda ir a buscar el **Dragonslayer**. Vuelve a la sala anterior, activa el panel y deshaz tus pasos para salir de Astana.

Ve ahora a **Kwanso** y coloca a Ursula a la cabeza del grupo. Charla con uno de los soldados y cuando entres volverás a encontrarte con Lord Yuna. Una vez tengas el Dragonslayer vuelve a Astana.

Repite todo el camino hasta donde estaba Elina y corta la cosa roja equipando a Ryu con el Dragonslayer. Sube y al llegar a la habitación recoge **1 poison ward** del cofre. Asciende las escalera y después de la charla con Lord Yuna rodea la casa para encontrar un cofre con **1 diana's dress**. Entra en la casa y contempla los tristes acontecimientos.



CAPÍTULO 4 THAT WICH PASSES

12 JOURNEY'S END

Sal de Astana y tras la escena en el campamento dirígete a Highway. Ahora el puesto de control está abierto así que pasa y gira el este para salir al mapa.

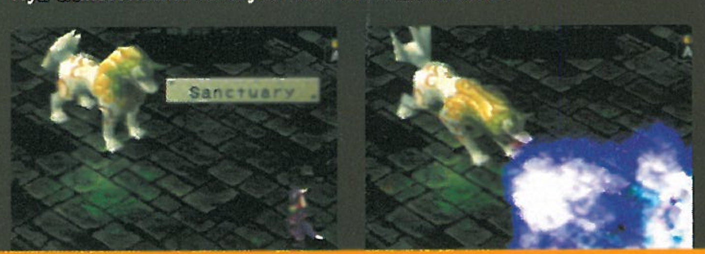
Ve a **Sonne** y habla con la mujer sentada para cambiarle tu bola de plata por su bola eléctrica (**electrumball**). Abandona el pueblo.

Dirígete a **Chedo**. Cruza la puerta y pasa por debajo del arco del sur. Sube las escaleras sin olvidarte de recoger **1 firecracker** de la bolsa. Salta el hueco en dirección al guardia y sigue el camino subiendo y bajando la escalera cuando sea preciso. Pasa por la puerta, ve al este y sube otra escalera. Avanza por el pasillo hasta llegar a un cofre con **1 damascus helm**. Ve al piso de abajo y sigue por el pasillo hasta salir fuera. Sube la escalera y cruza la puerta. Continúa y antes de bajar las escaleras, sal al exterior porque hay un cofre con **2000 zennys**. Ahora sí que debes bajar las escalera y avanzar por donde puedas hasta salir de nuevo al exterior. Cruza el portalón y continúa hacia el este hasta encontrarte con A-tur.



JEFE A-TUR

Los ataques de aliento (breath) de este juego son muy peligrosos y este bicho posee uno: Frost Breath. También cuenta con Magma Blast (combo mágico de tierra y fuego), Howling (confunde) y Sanctuary. Limítate a atacarle con magia ya que realiza un counter de todos los ataques físicos que le hagas. Como es de suponer, Ryu transformado en Wyvern le hará mucho daño.





Cuando derrotes al enorme perro, conocerás al abuelo de Ursula y luego saldrás al mapa. Ve hasta el castillo (**Castle**).

Antes de cruzar el riachuelo, pasa por debajo del puente y salta al otro lado ya que hay un cofre con **1 healing ring**. Entra en el castillo y avanza hasta donde lo hizo Fou-Lu. Serás transportado por A-tur.

5F. Ve a la habitación donde está el libro azul y golpea el armario con la cabeza de Ershin para que caiga la **Castle Key**. Utilízala en la pequeña verja de la sala anterior y baja las escaleras.

4F. Antes de subir un nuevo tramo de escaleras, ve por la pasarela de madera y gira hacia el norte, Pasa por la puerta y en el pasillo ve hacia el oeste pasando de largo las escaleras. En la siguiente habitación salta por en medio y cruza la puerta del oeste. Las estanterías están repletas de golosinas y la otra puerta de la habitación conduce a un cofre con **5 magic shard**. Regresa a la habitación del salto y baja por las escaleras.

3F. Más escaleras descendentes y luego una puerta al norte. Sigue por el único camino posible para bajar al piso inferior.

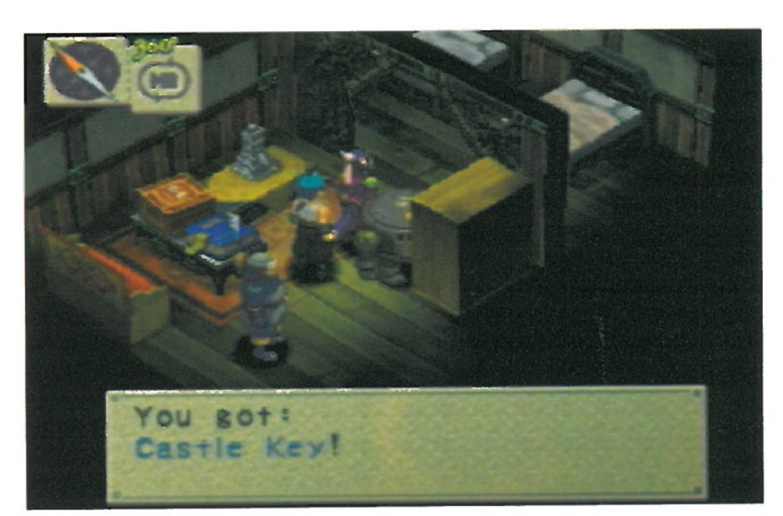
2F. Continúa hasta cruzar una puerta al sureste. Ve recto y al llegar a la intersección gira al norte y avanza hasta tocar la pared. Si vas al este puedes entrar en una biblioteca repleta de ítems y si vas al oeste hasta el final fíjate que hay unas escaleras por las que debes bajar.

1F. Dirección norte hasta llegar a habitación con estanterías. En la azul está escondido **1 buglar garb**. Cruza la puerta y sigue hasta llegar a un dragón verde tumbado que resulta ser Dragonne.

Recoge el **blue charm** (que es el objeto azul que flota donde estaba Dragonne). Pasa por la puerta del este y móntate en el ascensor para subir al quinto piso.

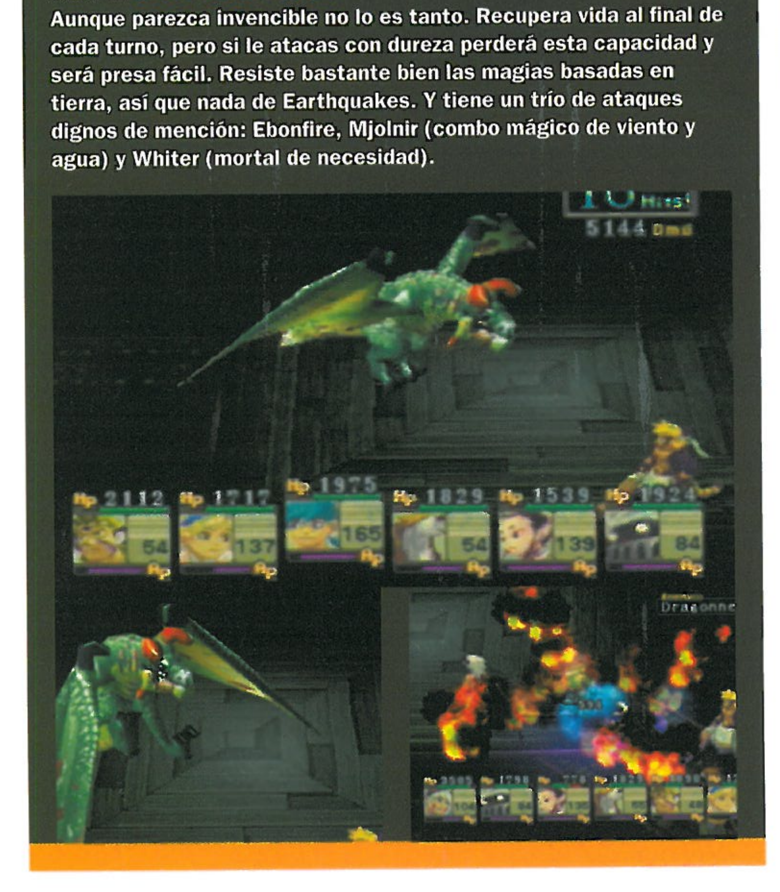
5F. Utiliza el blue charm en la habitación sellada y registra el armario en busca de **1 defender**. Baja las escaleras.

4F. En el cofre hay **1 dragon helm**.



JEFE DRAGONNE

Aunque parezca invencible no lo es tanto. Recupera vida al final de cada turno, pero si le atacas con dureza perderá esta capacidad y será presa fácil. Resiste bastante bien las magias basadas en tierra, así que nada de Earthquakes. Y tiene un trío de ataques dignos de mención: Ebonfire, Mjolnir (combo mágico de viento y agua) y Whiter (mortal de necesidad).





Cuando lo cojas continúa bajando.

3F. Salta abajo y recoge **3 firecrackers** de la bolsa. Luego rompe el sello azul de la puerta y sube por las escaleras al piso de arriba.

4F-5F. Lo mejor que puedes hacer es subir hasta el ascensor del quinto piso y utilizarlo para bajar al primer piso.

1F. Móntate en el otro ascensor para descender un piso más.

B1. Baja dos tramos de escaleras y aprieta el interruptor del norte. Pasa por la viga de madera que se ha elevado y cruza la puerta para registrar la mesa donde encontrarás **1 ascension**. Vuelve atrás y ve por las escaleras centrales hasta abajo del todo. Cuando no puedas avanzar más por culpa de la cadena gira hacia el sur. Cruza otra viga de madera y baja las escaleras.

B2. Sigue el camino y en la siguiente habitación baja por la escalera de mano. Cruza por debajo al otro lado y sube por dos escaleras de mano para llegar al piso de arriba.

B1. Ve por la puerta del norte y sigue hasta llegar a un cofre con **1 shaman's ring**. La puerta del sur te conduce hasta un interruptor. Púlsalo y pasa por debajo de la viga hasta unas escaleras que debes bajar.

B2. Sigue el camino hasta hacerte con el **yellow charm**. Desanda tus pasos para regresar al piso superior.

B1. Pulsa de nuevo el interruptor y vuelve hasta donde estaba la cadena que ahora puedes romper con el yellow charm. Avanza para descender dos pisos.

B3. Al llegar a una gran habitación, sigue hacia el oeste, desciende un

nivel y pasa por la puerta del oeste para hacerte con el **red charm**. Vuelve por donde viniste hasta llegar al piso donde estaba la cadena.

B1. Métete en el ascensor y selecciona B3 para que te baje hasta allí.



B3. Rompe una nueva cadena con el red charm para utilizar un nuevo elevador. tienes que bajar otro piso.

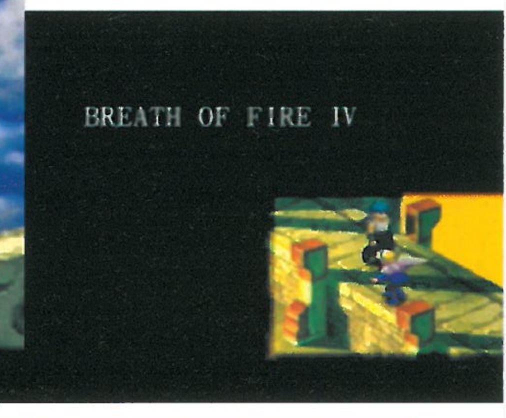
B4. Entra en la habitación del norte donde hay **3 supervitamins** y un libro azul. Sal de la habitación y baja por las escaleras del oeste.

B5. Avanza y sigue los pasos de Fou-Lu en esta zona conocida hasta que te encuentres con él. Cuando tomes el control de Ryu acércate y más tarde ve por detrás del trono. Continúa hasta que Ryu se enfrente cuerpo a cuerpo con él. Éste combate acabará con un Whiteout de Fou-Lu, así que de lo único de lo que te tienes que preocupar es de mantenerte con vida hasta entonces. Cuando charlen, selecciona siempre "I don't know" y en la última elección "You're wrong". Prepárate porque todo el grupo tendrá que luchar contra Tyrant.

El grupo charla con Fou-Lu pero aún no ha acabado la cosa ya que tiene que enfrentarse de inmediato con Astral.

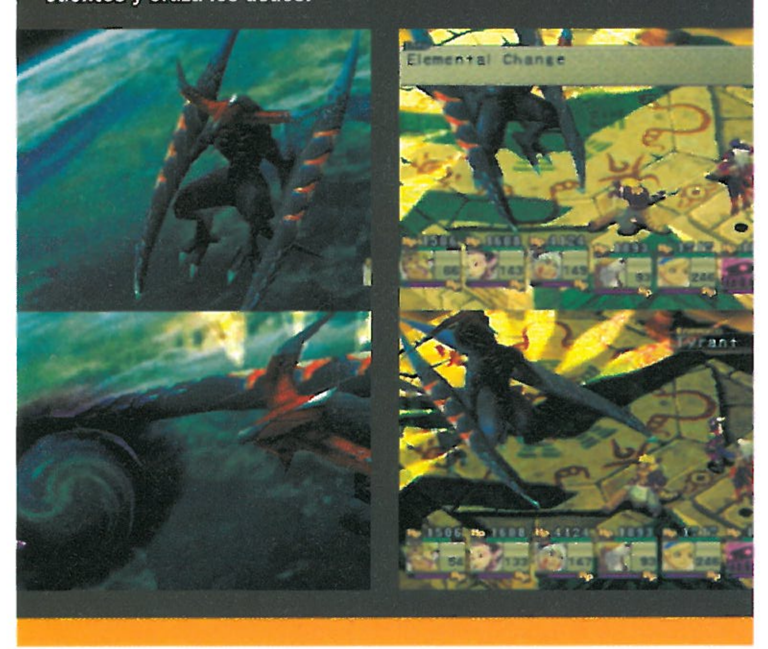
Si lo derrotas tienes todo el derecho del mundo a asistir a las secuencias finales del juego. No apagues la consola ya que tras los títulos de crédito podrás grabar la partida.





JEFE TYRANT

Una bestia parda difícil de derrotar ya que posee ataques elementales muy poderosos que va cambiando en cada turno. A parte de su ataque de aliento llamado Dark Wave, cuenta con ataques de dragón de nivel 3 bastante tremendos: Pah Bing'ah, Path Pah y Ahryu P'ung. También utiliza Sanctuary y Malefication (envenena y ciega). Un hueso duro de roer contra el que el único consejo que podemos darte es: atácale con todo lo que que cuentes y cruza los dedos.



JEFE ASTRAL

Si el anterior combate te pareció difícil... ya verás éste. Tus personajes no se han recuperado de la pelea anterior y Astral empieza con Soul Rend, un poderosísimo ataque que deja a toda tu línea delantera con un solo punto de vida. Aunque consigas recuperar la salud de estos personajes no te confíes porque volverá a utilizarlo periódicamente hasta que ande escaso de AP. La lista de ataques se amplía: Power Flux (no elemental), Malefication, Earthbreaker (combo de fuego y viento), Catastophe (combo de agua y tierra), Lucky Strike (físico) y Sanctuary. Reza todo lo que sepas y atácale con un triple combo de fuego cuando puedas.



PESCADO FRESCO

No te creas que se trata de un minijuego tontorrón que no merece la pena ni probar ya que posee cierta importancia en el desarrollo de la aventura además de suponer un aliciente más para pasarse horas delante del televisor. Los peces que consigas suelen tener propiedades restauradoras, aunque resulta más interesante acudir con ellos a los comerciantes azules de la cadena de tiendas Manillo. Estos te los cambiarán por objetos proporcionándote por cada compra unos cupones intercambiables por ítems escasos y poderosos. Además, uno de los maestros, Gyosil, es un pescador y si demuestras estar a su altura te proporcionará aparejos bastante útiles.

A continuación te ofrecemos la lista de los peces que puedes encontrar en cada lugar de pesca.

RIVER SPOT 1 Jellyfish, Sweetfish, Trout, RainbowTrout
RIVER SPOT 2 Target fish - Jellyfish, Browntail, Trout, RainbowTrout, Salmon
RIVER SPOT 3 Sweetfish, Browntail, Trout, RainbowTrout, Bullcat, Salmon, Sturgeon

LAKE SPOT 1 Jellyfish, Piranha, Bass, Blue Gill, MartianSquid
LAKE SPOT 2 Piranha, Bass, Blue Gill, Black Bass, MartianSquid, Dorado
LAKE SPOT 3 Jellyfish, Black Bass, Angelfish, MartianSquid, Dorado, Barandy

OCEAN SPOT 1 Man-o'-War, Flying fish, Blowfish, Sea Bream
OCEAN SPOT 2 Man-o'-War, Sea Bass, Flatfish, Octopus, Bonito, Spearfish, Whale
OCEAN SPOT 3 Flying fish, Sea Bass, Flatfish, Octopus, Bonito, Angler

SALDINE SPOT Blowfish, Moorfish, Sea Bream, Black Porgy

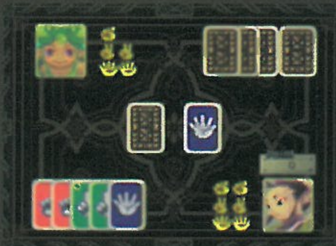
Éstas son las cañas que puedes conseguir en el juego. Te explicamos dónde encontrarlas:
Wooden Rod En la tienda de ítems de Sarai
Deluxe Rod En la zona anterior a Saldine, dentro de un cofre.
Bamboo Rod En la tienda Manillo de Wyndia.
Spanner Te la da Gyosil cuando consigas 6000 puntos de pesca.
Angling Rod En la tienda Manillo de Lyp.
Master's Rod Te la da Gyosil cuando consigas 9500 puntos de pesca



PEQUEÑAS PERO MATONAS

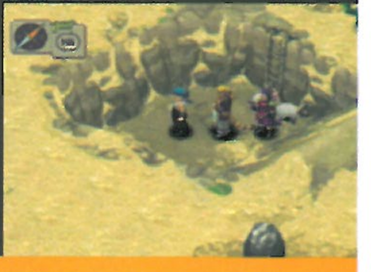
Otro de los alicientes jugables que pueden pasar inadvertidos es la colonia de hadas. Tras unos encuentros infructuosos, el grupo sabrá apreciar la utilidad de estos pequeños seres a mitad del quinto episodio, es decir, cuando pueda visitar la Tierra de los sueños cada vez que acampe. Nuestra tarea organizativa consistirá en asignarles tareas y, una vez que crezca la colonia, sacar el máximo provecho de ello.
Te ofrecemos unos consejos básicos para hacer evolucionar el poblado satisfactoriamente:
-Dedica un tercio de la población a la caza, de manera que nunca falte comida.
-Si cuando caminas el mapa te metes en uno de los ? que aparecen de golpe y te encuentrás en una cacería de las hadas, no dudes en echarles una mano para aumentar sus reservas alimentarias.
-Cuando haya cinco hadas en la colonia, ve a ver a la maestra Njomo ya que las habilidades que te enseñará te resultarán muy útiles en la batalla. Cuando hayas aprendido la primera, construye en seguida unos barracones para las hadas soldado. Utilízalas a menudo para que suban rápidamente de nivel.
-Visita regularmente la colonia y lee el tablón de anuncios para estar informado.
-Si asignas tres hadas a algunas de las casas te llevarás agradables sorpresas.











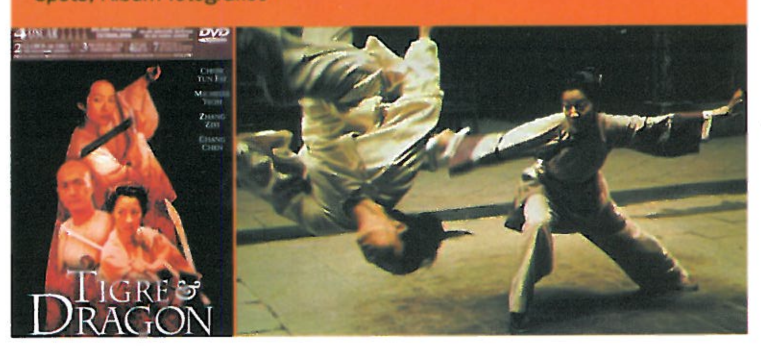
ZONA DVD

TIGRE Y DRAGÓN

Director **Ang Lee** Intérpretes **Chow Yun Fat, Michelle Yeoh, Zhang Yiyi**
Lauren Films, 3.995 pesetas
El maestro Li Mu Bai, que quiere retirarse, deja la mágica Espada Celestial en manos de Yu Sha, compañera de aventuras (y algo más) para que la custodie. Sin embargo, un misterioso experto en artes marciales la roba, así que ambos deben unir fuerzas para encontrar al ladrón y evitar que se haga mal uso de la Espada.

¿QUIÉN DICE QUE NO HAY BUEN CINE DE ARTES MARCIALES?

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano y chino mandarín)
SUBTÍTULOS Castellano e inglés
EXTRAS Making of, Entrevista a Michelle Yeoh, Videoclip, Trailers y spots, Álbum fotográfico



CHOCOLAT



Director **Lasse Hallström** Intérpretes **Juliette Binoche, Alfred Molina, Johnny Deep**
Lauren Films, Alquiler
Vianne Rocher y su hija Anouk llegan a un pequeño pueblo francés donde abren una chocolatería a la que los vecinos se resisten a entrar, pero poco a poco irán probando sus bombones y perdiendo la represión que todos llevan a cuestas.

UN CUENTO DE HADAS MODERNO PARA CHUPARSE LOS DEDOS

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano e inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, catalán e inglés

LA FORTALEZA ESCONDIDA

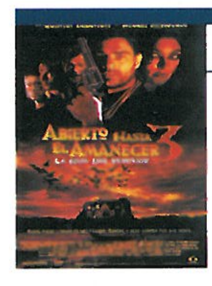


Director **Akira Kurosawa** Intérpretes **Toshiro Mifune, Minoru Chiaki, Kamatari Fujiwara**
Filmax, 2.995 pesetas
Dos granjeros muertos de hambre que han encontrado oro se unen a un general cuyo ejército ha sido derrotado y tiene que acompañar a territorio seguro a una princesa, el último miembro de la casa a la que sirve.

GEORGE LUCAS USÓ EL MÉTODO QUINTANA CON ESTA PELI PARA SU *STAR WARS*

SONIDO Estéreo (Japonés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS Filmografías

ABIERTO HASTA EL AMANECER 3

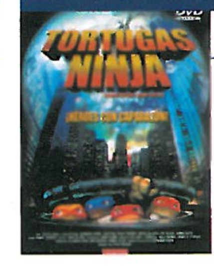


Director **.: P.J. Pesce** Intérpretes **Marco Leonardi, Michael Parks, Rebecca Gayheart**
Lauren Films, Alquiler
En el México de 1913, el forajido Johnny Madrid está a punto de ser ejecutado, pero en el último momento consigue escapar secuestrando a Esmeralda, la hija de su cruel verdugo. En su huida, el fuera de la ley buscará refugio en la cantina *La tetilla del diablo.*

LA SERIE B SEGÚN QUENTIN TARANTINO Y ROBERT RODRÍGUEZ

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano e inglés)
SUBTÍTULOS Castellano e inglés
EXTRAS Trailers

TORTUGAS NINJA



Director **Steve Barron** Intérpretes **Judith Hoag, Elias Koteas, Raymond Serra**
Manga Films, 2.995 pesetas
Cuatro tortugas mutadas por un vertido radioactivo y que responden a los nombres de Leonardo, Donatello, Raphael y Michaelangelo, luchan contra una banda organizada con la ayuda de su maestro Splinter, una rata de metro y medio de alto.

ANTES DE LOS POKÉMON ESTUVIERON ESTAS CUATRO TORTUGAS MUTANTES

SONIDO Dolby (Castellano e inglés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS Trailer, Fichas técnicas

JUEGO DE CONFIDENCIAS

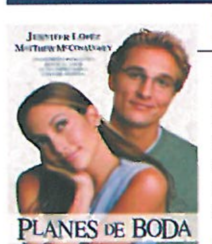


Director **Michael Rymer** Intérpretes **Omar Epps, LL Cool J, Nia Long**
Lauren Films, Alquiler
Un policía especializado en misiones de infiltración entre narcotraficantes, Jeffrey Cole, tiene que introducirse en la banda de Dwayne Gittens, alias Dios, que controla el 80% del crack de la ciudad. Será la misión más peligrosa de su carrera.

OTRA DE TRAFICANTES DE COLOR... AUNQUE AL MENOS EL POLI TAMBIÉN LO ES

SONIDO Dolby 2.0 (Castellano e inglés)
SUBTÍTULOS Castellano e inglés
EXTRAS Carátulas

PLANES DE BODA



Director **Adam Shankman** Intérpretes **Jennifer Lopez, Matthew McConaughey, Bridgette Wilson**
Filmax, 4.200 pesetas
Mary Fiore, la más prestigiosa organizadora de bodas de San Francisco, se queda prendada del joven doctor Steve Edison, que le salva de ser arrollada por un camión. Después de una agradable noche, se lleva un chasco al saber que Steve es el novio de la boda que debe organizar.

NO ES EXTRAÑO QUE MCCONAUGHEY NO SE DECIDA ENTRE LA LOPEZ Y LA WILSON

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano e inglés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS Trailer, Making of y Spots

NO SÓLO DE VIDEOJUEGOS VIVE EL HOMBRE. GRACIAS A LA PLAYSTATION 2 TAMBIÉN PODEMOS REPRODUCIR PELÍCULAS EN DVD ASÍ QUE, PARA QUE NO OS PERDÁIS ENTRE TODOS LOS FILMS DISPONIBLES, A PARTIR DE ESTE NÚMERO OS OFRECEREMOS CADA MES UNA SELECCIÓN CON LOS MEJORES LANZAMIENTOS EN ESTE FORMATO. BIENVENIDOS A ZONA DVD

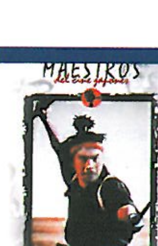


A POR TODAS

Director **Peyton Reed** Intérpretes **Kirsten Dunst, Eliza Dushku, Jesse Bradford**
Manga Films, 3.995 pesetas
Dos equipos de animadoras, las Toros y las Clovers, deben superar todos sus problemas para acudir al campeonato nacional de su especialidad. Las primeras tiene que revalidar su título, mientras las segundas deben superar su falta de medios.

PARA CONTEMPLAR A UN MONTÓN DE SEÑORITAS DE BUEN VER BAILANDO CON ROPA AJUSTADA

SONIDO **Dolby (Castellano y euskera), Dolby 5.1 (Inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano y euskera**
EXTRAS **Trailers y spots, Vídeo musical, Escenas adicionales, Escenas del rodaje, Making of, Entrevistas, Material adicional DVD-ROM**



SALVAJEMENTE TIERNOS

Director **Mark Illsley** Intérpretes **Jeremy Northam, Steve Zahn, William H. Macy**
Lauren Films, Alquiler
Dos presos recién evadidos no tienen más remedio que hacerse pasar por los propietarios de la furgoneta que han robado, una pareja de gays productores de desfiles de belleza que van a un pueblo llamado Happy. Allí serán tratados como auténticos reyes.

CON ESTOS PEDAZO DE ACTORES ES IMPOSIBLE NO PARTIRSE EL PECHO

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano e inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano e inglés**
EXTRAS **Trailers**



ALGO QUE CONTAR

Director **Don Roos** Intérpretes **Ben Affleck, Gwyneth Paltrow, Joe Morton**
Lauren Films, Alquiler
En el aeropuerto de Chicago, un ejecutivo de publicidad llamado Buddy debe elegir entre tomar su avión o quedarse para acostarse con una desconocida. Como prefiere lo segundo le da su billete a un padre de familia llamado Greg, sin saber que esa decisión le cambiará la vida.

DOS ACTORES GUAPOS EN UNA DE ESAS ROMÁNTICAS DE LLORAR MUCHO

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano) y Dolby 2.0 Surround (Inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**

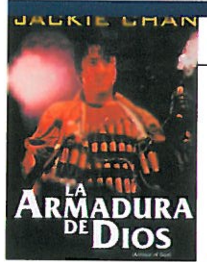


SAMURAI 3: DUELO EN LA ISLA GAURYU

Director **Hiroshi Inagaki** Intérpretes **Toshiro Mifune, Sasaki Kojiro**
Filmax, 2.995 pesetas
El samurai errante Takezo abandona su vida de guerrero para vivir en un pueblo de campesinos con su amada Otsu, rechazando un trabajo como maestro para el Shogun. Aun así, acepta combatir con el joven y habilidoso guerrero Sasaki Kojiro en la isla de Gauryu.

HAY POCAS COSAS MÁS JAPONESAS QUE UNA PELÍCULA DE SAMURAIS

SONIDO **Estéreo (Japonés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Filmografías**



LA ARMADURA DE DIOS

Director **Jackie Chan** Intérpretes **Jackie Chan, Rosamund Kwan, Alan Tam**
Manga Films, 2.995 pesetas
El aventurero Jackie lleva bastante tiempo yéndole detrás a la legendaria Armadura de Dios, que dicen que contiene el poder de la justicia. Cuando consigue la Espada Sagrada, unos terroristas secuestran a la novia de su amigo Alan y la exigen como rescate.

AUNQUE SEA FLOJITA, LAS ESCENAS DE ACCIÓN SON PARA BABEAR A CHORROS

SONIDO **Dolby (Castellano y chino cantonés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Fichas técnicas, Galería de imágenes**



CABALGA CON EL DIABLO

Director **Ang Lee** Intérpretes **Skeet Ulrich, Tobey Maguire, Jewel**
Lauren Films, Alquiler
Dos amigos de la infancia se unen a un grupo de sudistas para combatir al Ejército de la Unión durante la Guerra de Secesión americana. Ante la llegada del invierno, deben refugiarse cerca de la casa de una joven viuda que les da comida y otras cosas.

EL DIRECTOR DE *TIGRE Y DRAGÓN* HACIENDO UNA PELÍCULA DEL OESTE

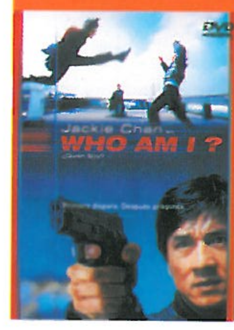
SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, catalán e inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano e inglés**
EXTRAS **Trailers**

WHO AM I? (¿QUIÉN SOY?)

Director **Jackie Chan y Bennie Chan** Intérpretes **Jackie Chan, Michelle Ferre, Mirai Miyamoto**
Manga Films, 3.995 pesetas.
Un comando de élite de la CIA recluta a Jackie para asaltar un laboratorio secreto armamentístico en plena jungla africana, pero su jefe les traiciona y todos mueren menos él. Es recogido y curado por una tribu, pero sufre una fuerte amnesia que le impide saber quién es y cómo llegó allí. Deberá luchar duramente para descubrir la verdad.

NI ES EL HEREDERO DE BRUCE LEE NI FALTA QUE LE HACE

SONIDO **Dolby Stereo (Castellano), Dolby 5.1 (Inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Tomas falsas, Fichas técnicas, Jackie Chan**





AL HABLA

UN CONSOLERO DE TODA LA VIDA

DAVID MUÑOZ (E-MAIL)

Me compré la revista por la guía del *Resident Evil* y me alegro de haber seguido comprándola, porque vuestros análisis y puntuaciones de juegos son los que más coinciden con mis gustos.
Nos alegramos de que así sea... No sabes cuánta gente hay que no comprende que utilicemos ciertos juegos como posavasos.
Me gustaría haceros unas preguntas...
Mientras no nos preguntes de dónde vienen los niños, todas las que quieras.
Soy un fan de la saga *ISS* y me gustaría saber si el juego que debe estar a punto de salir para PS2 incluye suficientes mejoras en el apartado jugable, o si se limita a ser un *ISS Pro Evolution 2* más bonito, como están haciendo con la mayoría de juegos que salen para PS2.
¿Te parece poco un juego de fútbol con el magnífico control de los *ISS* y encima con la potencia gráfica de toda una PS2? Lo único que se nos ocurre para mejorarlo sería una serie de minijuegos para poder salir de fiesta a espaldas del entrenador... por ejemplo la noche de Halloween...
Me gustaría saber qué ha sido de las compañías de software españolas de antaño que tan buenos ratos me han hecho pasar: Opera, Topo, Zigurat, etc. Todavía guardo el MSX con algunos cartuchos de Konami y con *La Abadía del Crimen* de Opera Soft, juego del que hoy tendrían mucho que aprender algunas compañías.
Ay... qué tiempos aquellos de bocadillos de Nocilla y tardes jugando a las versiones para Amstrad de *Livingstone Supongo, Mad Mix Game, Curro Jiménez, Game Over*... ¡Qué buenos juegos se hacían en España! Esas compañías hispanas desaparecieron por una sencilla razón: sus productos no se exportaban fuera, y con la llegada de las consolas dejó de haber mercado suficiente para mantenerlas económicamente. Por cierto, si echas de menos *La Abadía del Crimen* te recomendamos que te pases por http://abadiadelcrimen.latinaddress.com/, donde un aficionado está haciendo un *remake* de aquella mítica versión no autorizada de *El nombre de la rosa*.
Me gustaría saber vuestra opinión sobre la alarmante falta de originalidad en el software actual. ¿No creéis que 128 bits dan para algo más que para hacer más de lo mismo pero más bonito? A mí me parece que hay mucho cara dura y pocas ganas de ponerse a trabajar para ofrecer productos realmente innovadores. A excepción de *MGS2, Devil May Cry* y pocos más, la mayoría tienen la misma jugabilidad de hace 20 años.
A nosotros lo que nos preocupa de verdad es la alarmante falta de originalidad de nuestros chistes, que cada día que pasa son más malos. Pero hablando en serio: el tema que tú planteas tiene una explicación lógica. En la época de los Spectrum, los Amstrad y los MSX el nivel técnico de las plataformas no permitía grandes maravillas, así que los programadores se tenían que centrar en la jugabilidad y en la adicción para hacer destacar sus productos. Ahora, por desgracia, hay demasiados desarrolladores que se ahogan en las asombrosas posibilidades técnicas que tienen las nuevas consolas, y sólo genios como Shinji Mikami, Hideo Kojima o Jason Rubin son capaces de ir más allá e innovar, como tú dices.
¿Para cuándo un verdadero *Gran Turismo*? El *GT3* es realmente espectacular, pero sigue arrastrando los mismos fallos de toda la saga. ¡Ojo! Opino que es un juego genial, pero creo que su salto a 128 bits debería de haber servido para algo más.
Apoyamos totalmente tu opinión, y de hecho estamos pensando sugerir a Polyphony Digital que incluya entre los coches de *GT4* un Pontiac negro como el KITT de *El coche fantástico*, ya que los coches de la saga tienen la misma invulnerabilidad que el vehículo de Michael Knight.
Podéis estar tranquilos, mientras la competencia siga con sus geniales comparaciones y análisis que sólo ellos se creen.
Yo, y seguro que muchos más usuarios de PS One y PS2, os seguiremos leyendo.
Gracias David. Cartas como la tuya nos hacen saltar una lagrimita (porque en esta Redacción hay mucho polvo, no pienses lo que no es) y nos hacen más llevadero este duro y abnegado trabajo que realizamos.

SE NOS VA LA UMBRELLA

DANIEL SUÁREZ
(MASPALOMA, LAS PALMAS)

Qué pasa, redactores de *Planet*. Aquí estoy yo descansando tras haberlas pasado p... digo canutas en los exámenes de septiembre y trabajando durante agosto.**
Menos mal que todos los miembros de esta Redacción dejamos de hacer exámenes hace tiempo. Ahora los únicos tests que hacemos son los del *Cosmopolitan*, tipo '¿Eres agresiva en las relaciones sexuales?'.
¿Cuánto creéis que puede costar la PS2 para las Navidades del año que viene? Es que se me han puesto los dientes súper largos viendo las imágenes de *FFX, RE Code: Veronica* y *Devil May Cry*, pero 70 talegos son demasiados para mi bolsillo, que está más vacío que las cabezas de los famosetes que salen en *Tómbola*.
Primero te pediríamos que te subieras a una silla, porque no queremos que tu madre nos ponga una denuncia por hacer que le rayes el suelo al ponérsete los dientes así de largos. Y en cuanto a qué costará la PS2 las Navidades del año que viene, pues hemos consultado con videntes con tanta fiabilidad como Paco Porras y Aramís Fuster pero no nos han sabido dar una respuesta. Si te vale el precio de las Navidades de este año, pues valdrá nada más y nada menos que 49.900 pesetillas del ala. Una ganga, ¿no?
¿Sabéis algo de ese supuesto *RE Zero Hour* (o algo así) que, al parecer, se trata de una precuela protagonizada por Rebecca y un colega nuevo? Si es así, ¿saldrá para PS One o PS2?
La precuela de la que hablas es *Resident Evil 0*, ambientada en un tren atestado de zombies que van a hacer turismo a Raccoon City (como todo el mundo sabe, el destino preferido de los muertos vivientes) y que protagoniza, como tú decías, Rebecca Chambers y un marine llamado Billy Cohen. En principio no saldrá para ninguna consola de Sony ya que está siendo desarrollado para Game Cube, pero no descartes que Capcom se olvide de su exclusiva para Nintendo de aquí a un tiempo y haga una conversión para PS2.
¿Cabría la posibilidad de que reeditasen *Vagrant Story* en español? Yo domino aceptablemente el inglés aunque no hay nada como disfrutar de un juego en la lengua de Cervantes (sobre todo si está tan genialmente traducido como *FFIX*).
Sentimos echar por tierra tu entusiasmo, pero hay tantas posibilidades como de que María Teresa Campos protagonice un anuncio de lencería.

EL FINAL ALTERNATIVO DE *FFIX*

ALICIA (E-MAIL)

Lo primero que tengo que hacer, como ya estaréis acostumbrados a oír, es: "Ay, cómo me supermola vuestra revista, os sigo desde el número tal". Vale, ahora lo de verdad... ejem ejem ejem (esto de dormir con la ventana abierta...)
Lo cierto es que nunca nos cansamos de que nuestros lectores nos ensalcen y nos digan lo buenos que somos... llámanos egocéntricos.
A ver, llevo dos años con el *FFVIII* y no hay manera de pasarme a la bruja 'Abel' (sic.). SI VOSOTROS QUERÉIS, podríais darme algunos consejitos o algo, y de paso decirme de dónde saco yo una guía para dicho juego, porque llevo meses buscándola. Y si habéis sacado una guía del *FFIX* (que, por

POCO A POCO SE ACERCA DE NUEVO LA ÉPOCA NAVIDEÑA. TIEMPO DE TURRONES, DE POLVORONES, DE CENAS EN FAMILIA, DE ESPECIALES DE LOS MORANCOS... Y TAMBIÉN LA ÉPOCA EN QUE LOS PADRES O FAMILIARES SE ABLANDAN Y COMPRAN A SUS HIJOS ESA PS2 QUE LLEVAN TODO EL AÑO PIDIENDO. Y UNA VEZ LA TIENEN ENTRE LAS MANOS, AQUÍ ESTAMOS NOSOTROS PARA RESPONDER A SUS PREGUNTAS.

EDITORIAL AURUM PLANETSTATION, C/ JOVENTUT, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT (BARCELONA)
planet@intercom.es

cierto, la tengo) tendríais que haber sacado una por ahí del *FFVIII*.
SÍ, QUEREMOS AYUDARTE. La verdad es que publicamos una guía completa de *FFVIII* pero sentimos decirte que está totalmente agotada. Aunque si quieres eliminar a la bruja 'Abel' la táctica que puedes utilizar es llamar a su hermana Caín y dejar que se maten la una a la otra (ejem, ejem). Pero bueno, si lo que quieres es vencer a Adel, lo que debes hacer es dedicar un personaje exclusivamente a curar a Rinoa y atacar a la bruja con los demás con ataques físicos y hechizos individuales (tirarle un 'Regenerar' a la morenita también ayuda lo suyo).

Ya de paso, recomendadme juegos para la PS2, porque con la bajada de precio y con unos cuantos "Te quiero papi", para estas Navidades la tendré. Si son de rol o tipo *MGS*, mejor.
Pues cuando nosotros les decimos a nuestros padres "Te quiero papi", lo único que conseguimos es que nos peguen una colleja en todo el cogote. En cuanto a los juegos recomendados, lo mejor que puedes hacer es echarle un ojo al magnífico especial de compras navideñas que os regalamos este mes (y no lo decimos porque lo hayamos hecho nosotros).

He oído que el *FFIX* tiene dos finales según tengas o no un martillo o algo así. ¿Es verdad?
Más o menos. Si encuentras las 13 monedas Stellazzio y se las das a Stella Queen, ésta te dará a cambio el Martillo de Cinna. Si te lo guardas y no lo combinas para conseguir nuevas armas, a la secuencia de vídeo con la que termina *FFIX* se le añade una secuencia nueva. Vamos, que la diferencia no es que sea precisamente abismal.

En el *MGS2*, ¿quién más va a aparecer del primer título aparte de Snake, Revolver Ocelot y ese tal Solidus?
No queremos revelar en estas páginas todos los detalles de la historia de los que nos hemos enterado a través de Internet. Pero te podemos decir que podrás volver a ver al bueno de Otacon, a Liquid y a un nuevo Cyborg Ninja cuya identidad se mantiene más en secreto que la edad real de Sara Montiel. Y hasta aquí podemos leer.

¿No hay ninguna-ninguna-ninguna posibilidad de que acaben sacando el *Dino Crisis 3* en la PS2 en lugar de en la X-Box (cagüen en el Gates)?
Siempre está la posibilidad de viajar atrás en el tiempo y convencer a Bill Gates de que sería mucho más positivo para su consola que comprara los derechos de *Hugo*...

Y eso de que le decís a todas las chicas que os mandan besos de que vayan y os los den en persona, sabed que si mandáis a que me recoja una limusina blanca con un tío bueno de acompañante, una PS2 con el *MGS2* y una bandejita de bombones, os doy todos los besos que queráis.
Debes besar muuuuuuuuy bien cuando exiges tantas cosas, amiga Alicia... Pero nos tememos que vamos más justos de dinero que un accionista de Gescartera, así que tendremos que conformarnos con los besos de buenas noches de nuestras madres. Otra vez será.

EL GALLINERO

SHINJI MIKAMI SIGUE HACIENDO AMIGOS
JUAN CARLOS (PALMA DE MALLORCA)

¿Pero esto qué es? Primero fue Dreamcast con el *RE Code: Veronica*, que afortunadamente se reestrenó en PS2. Después fue el *RE Zero* y ahora es *RE 4*. Es una falta de consideración a miles de seguidores fieles que rompieron la hucha de los ahorros de mucho tiempo para comprar todos y cada uno de los capítulos de la saga.

¡QUEREMOS DOBLAJES!
FRANCISCO JAVIER SÁNCHEZ (E-MAIL)

¿Seguro que el *FFX* no tendrá las voces en castellano? Lo digo porque el *Zelda* de Nintendo 64 no estuvo en español y por eso no ha llegado a vender tantas copias como si estuviera traducido. Me parece que los japoneses no saben que vivimos aquí...

UN FAN DE METALLICA MOSQUEADO
EL ÁNGEL CAÍDO (E-MAIL)

Me mosqueó mucho lo que dijisteis en la *Planet* 33 en la sección *Al Habla* (página 110) eso de "Ánimo... ¡que os vemos más tristes que a Mimosín en un concierto de Metallica!" ¿Os estáis metiendo con Metallica o es cosa mía? Porque yo pienso que Metallica es el mejor grupo de rock y de cualquier música del MUNDO.

NOSTALGIA DE LOS CLÁSICOS
ALFONSO RIVERA
(TURÉGANO, SEGOVIA)

Os sigo desde el número 9 y me parecéis una revista estupenda. Por eso y pese a mis 24 tacos (todo comenzó con un Atari 2600) me he decidido a escribiros y de paso aclararme con un par de cosillas.
Uy, no hables de 'tacos' (sobre todo si son mexicanos) en esta revista, que como te oiga nuestro Jefe de Redacción Holybear se te lanzará encima cual leopardo hambriento...

Aparte de juegos deportivos, ¿qué juegos de dobles me aconsejáis (sin que sean a pantalla partida) teniendo en cuenta que no me importa el género? Tengo el *Gauntlet Legends*, *Jedi Power Battles*, *G-Darius*, *Fighting Force*, *Legend* y *Metal Slug* (de importación).
¿Has probado con toda la saga *Street Fighter*, *King of Fighters*, *Tekken*, *Virtua Fighter*, *Mortal Kombat* y similares? La verdad es que la Playstation se ha prodigado menos en el tipo de juegos sobre el que nos preguntas que Woody Allen en el cine de artes marciales. Así a bote pronto te diríamos que probases, por ejemplo, con juegos tan extrañamente originales como *UmJammer Lammy* y *Pong*.

¿Para cuándo Capcom sacará un recopilatorio con *Final Fight* y *Golden Axe*?
Nunca se puede decir hasta dónde llega la capacidad de reciclar su propio material de Capcom (por ahí pulula una prueba fehaciente denominada *Capcom Generations*), pero lo vemos bastante difícil... sobre todo porque, por ejemplo, acaba de salir *Final Fight Advance* para GBA, que es una versión sospechosamente parecida a la máquina recreativa original. ¡Y porque *Golden Axe* es de Sega!

Creo que sería un buen momento para todas las compañías de lanzar viejas glorias de Amiga y Atari 520 para la gris. No se exprimirían mucho el coco, no nos dejarían abandonados y dedicarían el 99% de su tiempo a las nuevas plataformas.
Amigo Alfonso, piensa que los jovencitos de hoy en día han nacido en la época de los gráficos poligonales, y si les pusieran delante los prehistóricos gráficos de esas viejas y entrañables glorias de las que hablas le tirarían el juego a la cabeza a los distribuidores.

¿Saldrá *Dragon Quest VII* en versión PAL y traducido? El ver que al menos sacaron el *Breath of Fire IV* me ha llenado de ilusión.
Ten en cuenta que ya habían llegado otros *Breath of Fire* a nuestro país (sin ir más lejos, el *BOF III*), mientras los *Dragon Quest* ni siquiera han asomado el hocico por estas tierras. La única posibilidad que tienes es rascarte el bolsillo y conseguirlo de importación de Estados Unidos, donde se publica bajo el título *Dragon Warrior VII*.

Un saludo de un segoviano que para algunos (incluidos novia y amigos) está mayor para disfrutar de un vicio tan sano como los videojuegos.
No te quejes, que algunos ni siquiera tenemos una novia que nos diga que somos demasiado mayores para seguir jugando a la consola.

UN FELIZ NUEVO USUARIO DE LA PS2
JORDI BAS (E-MAIL)

¡Ya soy uno más que tiene la PS2 (pero con lo que ha bajado de precio me podría haber comprado 2 juegos más)!
E imaginamos que con los durillos que te sobraran te habrás financiado el último número de *PlanetStation*, ¿verdad? Ejem, ejem...

A los creadores de simulación de coches les debería dar vergüenza sacar juegos cuando *GT3* está en el mercado, así que a todos los que tengáis la PS2 os lo recomiendo.
Entenderíamos que hablaras de vergüenza (y reiteraríamos que debería darles muuuuuucha vergüenza) con respecto a los

AL HABLA

desarrolladores de juegos como *Fantavision* o *Las Supernenas Extra-Acción Química*, pero creemos que eres un poco duro con los pobres creadores de juegos automovilísticos que no trabajan en Polyphony Digital. Quizá no son *GT3*, pero hay ejemplos muy dignos como *Ridge Racer V*, *Lotus Challenge* o *Burnout*.

Hay una cosa que no encaja en el mundo de la competencia. Han sacado *Age of Empires 2*, que es de Microsoft, para PS2... ¿qué intentan?

Pues no lo sabemos... podría ser quizá... ¿vender juegos? ¿Y gracias a ello ganar dinero? No hay que ser tan estricto con esto de la competencia: al fin y al cabo Microsoft también es una empresa que quiere llenarse los bolsillos, aunque sea a costa de su principal enemigo.

¿Cuándo van a sacar *FFX*? ¿Cuando en Japón jueguen al *FFXVIII*?

No te preocupes, que para enterarte de cómo es *FFX* no van a tener que contártelo tus tataranietos en una sesión de espiritismo con tabla ouija incluida. En principio se habla de la próxima primavera como posible fecha de salida de esta auténtica maravilla de Square, más que nada porque va a salir traducido al castellano.

¿*RE Code: Veronica* o *Devil May Cry*?

Bueno, a nivel técnico, jugable y de innovaciones, desde luego es muy superior *Devil May Cry*. Pero claro, si eres fan de los *Resident Evil* y quieres saber cómo continúan, no deberías perderte *Code: Veronica*, porque es el mejor episodio de la saga. Así que si hay que tomar una decisión... ¿qué tal los dos?

En Navidad, ¿qué juegos de PS2 se podrán poner en la lista de los Reyes Magos (los mejores)?

Si te refieres a los mejores de verdad, quédate con estos nombres: *Jak & Daxter*, *Devil May Cry*, *Silent Hill 2*, *Grand Theft Auto 3*, *Time Crisis 2* y *Pro Evolution Soccer*. Cada uno de ellos en su género es una auténtica maravilla que no hay que perderse.

Gracias por publicarme, de momento no os supera nadie, sois los mejores (peloteo máximo)... ¡¡Continuad así!!

Si el peloteo máximo que nos puedes dedicar es que somos los mejores... ¿no se te ocurre algo que todavía infle más nuestro ego? No sé, algo así como que nos merecemos un Pulitzer, un Premio Nobel, un Oscar, el trofeo de *Lluvia de Estrellas*...

MIGUEL PARDO

¡GANADOR!
TARJETA MEMORIA 2MB



PENSANDO YA EN LA BANDA ANCHA

MANUEL SÁNCHEZ (E-MAIL)

Os escribo este e-mail desde Valencia, el lugar de origen de la paella, las fallas y, ejem, *Tómbola*.

Te has olvidado que también es la cuna de nacimiento de uno de los grandes ídolos de esta Redacción, el inefable Camilo Sesto.

He oído que para poder usar la PS2 a una velocidad de banda ancha habrá que: 1. Comprar el módem de Sony. 2. Llamar a Telefónica para que te instale una red de banda ancha en tu casa. 3. Comprarte un adaptador Ethernet para que el módem funcione por banda ancha. ¿Es cierto que hay que comprar todo eso para disfrutar de una velocidad medianamente decente? ¿Por cuánto saldría el invento? Una pasta, imagino.

Si Sony mantiene lo prometido en el pasado E3, el adaptador con funciones de módem oficial de PS2 llevará incorporada la tarjeta Ethernet, así que para conectarte a la banda ancha sólo deberías encontrar una empresa que te proporcionara ese tipo de conexión a Internet (sea Telefónica o un operador de cable). Se hablaba de un precio de 39,95 dólares por el adaptador (algo más de 7.400 pesetas), a lo que hay que añadirle la conexión, que variará según el operador y la zona donde vivas. Saldrá un pelín caro, sí.

Ayer me pasé el *Silent Hill* con el rango 'Good +' y no sé por dónde cogerle el sentido al juego. ¿A qué

vienen las tomas falsas ésas del final del juego? A ver si todo va a ser una película de serie B...
Más vale que no intentes buscarle demasiado sentido a *Silent Hill*, porque la verdad es que su historia tiene más cabos sueltos que un cuartel militar durante el fin de semana. En cuanto a las tomas falsas, imaginamos que es la manera que tuvieron los desarrolladores de Konami de quitarse de encima el mal rollo de crear un juego tan tétrico como éste.
Por cierto, la transformación de Lisa me ha dejado traumatizado. Creo que es uno de los mejores momentos que he vivido (o más bien, sufrido) en una PSX. ¿Por qué no creáis una sección llamada *Los mejores momentos* en la cual la gente os envíe fragmentos de juego que les haya marcado la vida, explicando por qué?
Porque mucho nos tememos que nos llegarían muchos comentarios del tipo "El momento que más me ha marcado ha sido la ducha de Aya Brea en *Parasite Eve II*, porque me hizo crecer..." (bueno, ya te imaginas cómo seguiría).
El *ISS Pro Evolution* es un juego de p* madre, pero el comentarista es un cachondo mental. A veces chutas raso y dice que has intentado una vaselina, otras veces chutas fuera y dice que "menos mal que ha dado en el palo". Y al final del partido se pone a hablar en italiano. ¿Se arreglará el comentarista en el nuevo *Evolution* de la PS2? ¿Qué pinta tiene?**
La saga *ISS* nunca se ha caracterizado por contar con comentaristas de calidad, así que mucho nos tememos que tengas que soportar una vez más otro producto de la escuela de retransmisión de Televisión Española (que no se caracterizan precisamente por su garra y nerviosismo al narrar). Por cierto, imaginamos que el doblador tendrá pinta pues... de doblador, de señor al que le pagan por hablar en un partido de fútbol. ¡Ah, que te refieres a *Pro Evolution Soccer*! Pues échale un ojo al artículo que hay en este mismo número para saber un poco más.
Me gustaría decir que el *FFXI* es una copiada absoluta de *Phantasy Star Online*, pero a mí me parece perfecto porque ese juego del Sonic Team es buenísimo.
Desde luego, si Square tenía que tomar un modelo de RPG *online* para su *FFXI* nada mejor que *Phantasy Star Online*. Todavía recordamos los ríos de babas que creó esa maravillosa creación del Sonic Team de Sega en la Redacción de la difunta hermana de esta revista *Dream Planet* (hubo unos cuantos trabajadores de la editorial que se vieron obligados a aprender a nadar para no perecer ahogados).

ENTRE SQUARES ANDA EL JUEGO

DANIEL MARTÍNEZ (A CORUÑA)

Aparte de deciros que me encanta vuestra revista os diré que soy un gran fan del rol, *Final Fantasy* y Square.

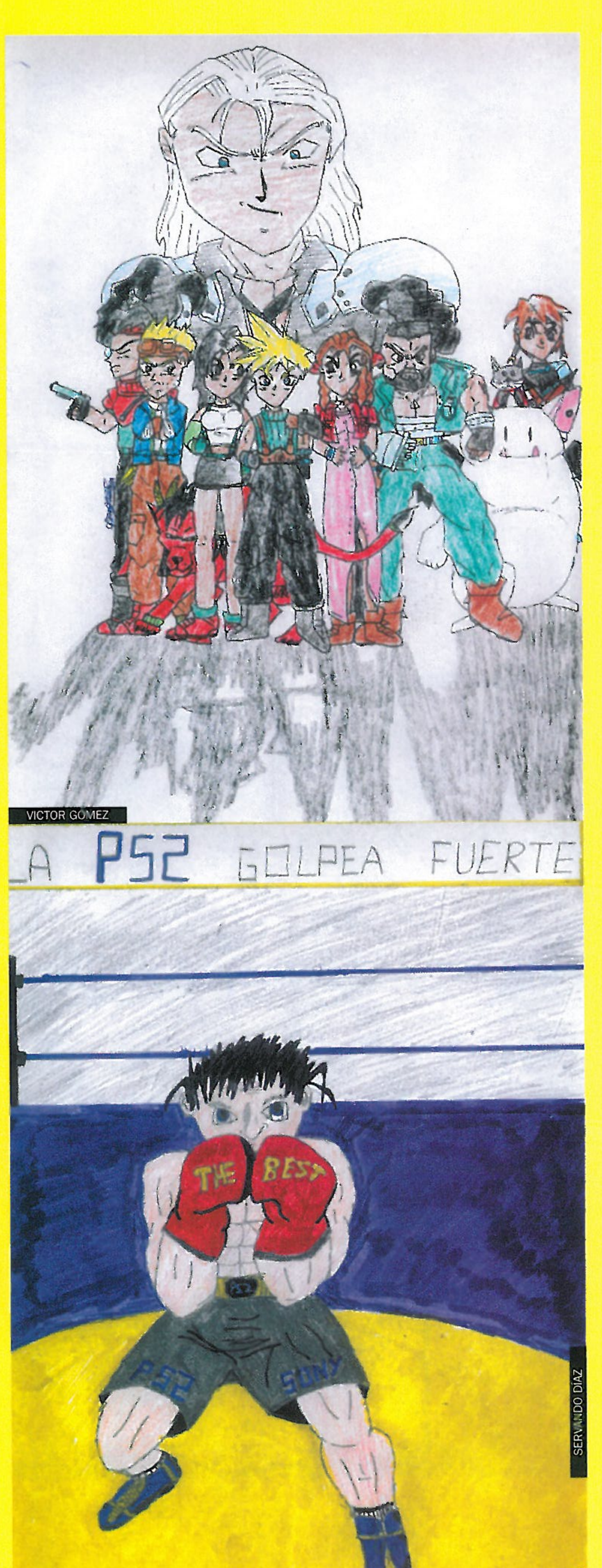
PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Hola, me llamo Gema, tengo 14 años y me gustaría cartearme con chicos y chicas de entre 13 y 15 años a los que les gusten los videojuegos (*survival horror*, los de aventuras gráficas y los de rol como *Final Fantasy*) y quieran tener amigos y amigas nuevas. Escribidme a esta dirección:
Gema Fruto Montaño
c/Dolores Ibarruri 30-32, esc 9, 2º 2ª
08820 El Prat de Llobregat (Barcelona)

Hola, me llamo Francisco Javier Sánchez. He decidido hacer un club de fans de la *Planet* de verdad, con revista, página web, trucos... Para ponerlo en marcha y decidir cuál será su destino, éste es mi correo (tengo Messenger):
sac_zell@hotmail.com

ALEJANDRA RODRÍGUEZ

ANTONIO CANO



VICTOR GÓMEZ

SERVANDO DÍAZ

Pues de nosotros te diremos que nos gusta la cerveza de barril, las mujeres con gran personalidad y los lectores que nos envían cestas por Navidad... aunque también aceptamos aguinaldo.

Precisamente de Square quería comprarme un juego (eso sí, importado) y dudo entre *FF Collection* y *Chrono Cross*. ¿Cuál me recomendáis?

Pues nosotros optaríamos por *Chrono Cross*, no sólo porque es probablemente el mejor RPG programado para PSX (que no llegara a nuestro país es un misterio del mismo calibre que el de cómo consigue Melody cantar en sus conciertos sin reventarle los tímpanos a todos sus asistentes), sino porque lo puedes encontrar en versión americana. Por su parte, *FF Collection* sólo existe en japonés (en los Estados Unidos se dividió en *FF Anthology* y *FF Chronicles*, con la añadidura del clásico *Chrono Trigger*).

¿En una PS2 sirven juegos de PS One o PS2 importados de Japón y Estados Unidos?

Los podrás usar con la misma eficacia que en una batidora, teniendo en cuenta que tanto en Japón como en Estados Unidos se usa el sistema de color NTSC y en nuestro país disfrutamos del sistema PAL.

¿Qué es eso del *cell shanding* (sic.)?

Pues el '*cell shanding*' ése no sabemos quién es (¿no será algún pariente de Zell de *FFVIII*?), pero el *cell shading* es una técnica para diseñar personajes con apariencia bidimensional aunque estén construidos a base de polígonos o, lo que es lo mismo, para darles aspecto de dibujo animado.

El intercambio de personajes en batalla del *FFX*, ¿es igual al de *Breath of Fire IV*?

No sabemos si es que los desarrolladores de Square han utilizado la técnica Ana Rosa Quintana, pero básicamente es un sistema muy parecido. Cuando atacas puedes escoger cualquiera de los personajes que estés controlando sin perder de ninguna forma el turno.

ESOS JUEGOS QUE NO SE HAN CONVERTIDO A PAL

SALVA_19 (E-MAIL)

Os sigo desde el número 9, ya que vi una imagen de *FFVIII*, me la compré y me gustó, claro. Y la sigo comprando desde entonces porque me río mucho cuando contestáis las cartas.

¡Así que eras tú! Mira que le habíamos repetido a nuestro director Snatcher que esas risas que sonaban mientras escribimos *Al Habla* no eran cosas de fantasmas, pero ahora se ha empeñado en contratar al Profesor Tristanbaker para que exorcize la Redacción.

¿Me podéis decir los títulos más imprescindibles para PSX que no se hayan distribuido en España?

Pues entre los RPGs, ya que en España la fiebre *Final Fantasy* se lleva mucho mercado, están el maravilloso *Chrono Cross* (sí, somos unos pesados, pero no sabéis la obra maestra que nos hemos perdido), el clásico *Lunar: Silver Star Story Complete*, el reivindicadísimo *Parasite Eve* y, por supuesto, *Dragon Quest VII*. No llegó tampoco el mejor shoot'em-up espacial aparecido para la gris de Sony, *Einhänder*, ni ninguno de los divertidísimos *bemanis* de Konami (entre los que destacamos *Guitar Freaks*, con un periférico de guitarra que ha dado muchas tardes de gloria en la Redacción). Y por supuesto, en el género terrorífico, no puede faltar su máximo representante: *Hugo 3*, que nunca llegó a atravesar las fronteras de nuestro país.

¿Podéis explicarme cómo c* sacáis un dibujo de Zelda y otro de Sonic en la *Planet* 10? Se supone que es una revista de Play.**

Pues sí, 'se supone' que esto es una revista de Play... Y 'se supone' que la hacen unos profesionales... Y en tus manos tienes la pura y dura realidad. Hablando en serio, no olvides que ésta no sólo es una revista de Playstation, sino también una revista de videojuegos. Aquí no somos sectarios.

¿El *FFX* tendrá voces en español o tendremos que leer los subtítulos que aparecen por debajo? Porque si es así estamos en la misma m*** de las anteriores entregas, ¿o no?**

No hay nada seguro. Unas fuentes dicen que las voces estarán en inglés con subtítulos en castellano, otros dicen que las voces estarán en nuestro idioma... Sólo podemos decirte lo mismo que a los concursantes de *Supervivientes*: paciencia e intentad no comeros los unos a los otros.

Bueno colegones, id a refrescaros la cabeza con agua fría que me parece que se os han recalentado las neuronas con mis preguntas.



No te preocupes, que lo único que nos recalienta las neuronas son las largas piernas de Nicole Kidman en *Moulin Rouge*.

ALONE IN THE EVIL

MIGUEL PARDO
(GANDÍA, VALENCIA)

¡Ave, oh Dioses de las videoconsolas más famosas del mundo! Ah no, que esto no es *Hob* Con******... Es broma, no os lo toméis a mal, que estoy seguro de que os han hecho cosas peores.**

Pues sí, claro que nos han hecho cosas peores, como regalarnos por Navidad la colección completa de vídeos de *Cine de barrio* (nuestro redactor T-Virus todavía tiene espasmos cuando alguien se lo recuerda).

A ver, me gustaría que me explicarais un poco la historia de la saga *Resident Evil*.

Por lo que hemos visto en tu carta, no te aclarabas con esa precuela de *RE 2* que es *RE 3: Nemesis*... pues la respuesta es muy sencilla. La aventura de Jill Valentine ocurre 24 horas antes que *RE*... pero también 24 horas después. Te preguntarás cómo es posible. ¿Recuerdas que Jill queda inconsciente durante un rato? Pues resulta ser el lapso de tiempo en que ocurren los acontecimientos de *RE 2*. A nosotros no nos mires, que todo es cosa de Capcom.

¿Es verdad que van a sacar el *Tony Hawk's Pro Skater 3* y el *FIFA 2002* para la PS One?

Es tan cierto como que los calzoncillos de Boris Izaguirre son los más vistos de toda España. Tanto Activision como Electronic Arts aún quieren seguir apostando por la gris de Sony... aunque no sabríamos deciros cuánto durará ese apoyo. Por cierto, en estas mismas páginas tenéis un análisis de *Tony Hawk's 3*.

¿Habrá alguna quinta parte del fabuloso *Alone in the Dark* para PS One?

Pues más vale que no hagas ningún encargo de pañales híperabsorbentes para disfrutar cómodamente de más aventuras de esa mezcla de fan de AC/DC y detective de cine negro que es Edward Carnby, porque vemos difícil que *Alone in the Dark V* aparezca en PS One... aunque nunca se sabe. Lo que sí podemos decirte es que *Alone in the Dark: TNN* es la primera parte de una nueva trilogía basada en el mundo de las Tinieblas.

Según vosotros, ¿cuál creéis que es mejor, el *Alone in the Dark: TNN* o algún *Resident*?

No es por tirar tu entusiasmo por los suelos, pero creemos que cualquier *RE* (incluso el más flojo de la saga, *RE 3: Nemesis*) es bastante mejor que el *survival horror* de Infogrames. Y es que, digan lo que digan, Shinji Mikami es mucho Shinji Mikami.

***Matt Hoffman's 2*, ¿para PS One, PS2 o NPI?**

¿NPI? ¿Qué es eso? ¿Una nueva consola? ¿Un partido político de ecologistas? ¿Una nueva marca de compresas? Bueno, el caso es que este heredero ciclista del motor de *Tony Hawk's*, en principio, va a aparecer únicamente para PS2.

¿Alguna nueva parte de *South Park* para PS One?

De momento no, y esperemos que siga así por mucho tiempo vista la calidad de los juegos aparecidos (a cuyos desarrolladores habría que cantarlas cierta famosa canción de la película de *South Park* que no vamos a reproducir aquí).

Me he enterado de que saldrá un juego con Britney Spears como prota, ¿es cierto?

Sí. El mes pasado ya os informábamos de que THQ se había hecho con los derechos para publicar juegos de la buena de Britney (hemos dicho 'la buena', no 'la tía buena'... que conste) hasta el 2005. Pero no te hagas ilusiones Miguel, serán juegos protagonizados por Britney, no por su novio (ejem ejem).

¿Por qué *RE Code: Veronica* para PS2 y no para PS One? Si la sacaron para la ahora j*** Dreamcast, ¿por qué no para la Play?**

Quizá tenga algo que ver que Dreamcast era una consola de 128 bits y la PS One sólo tiene 32 (que son 4 veces menos bits), por lo que una conversión prácticamente directa como la que ha hecho Capcom es totalmente imposible.

Bueno, no os doy más la vara para que así podáis viciaros a la PS One y PS2 (y a saber a qué más...) para que luego nos comentéis los juegos probados.

Vaya, otro que se ha enterado de que estamos totalmente enganchados a *Operación Triunfo.* ¿Qué pasa? ¡Nosotros también tenemos nuestro espíritu marujo!

DAVID COLLADO

ENRIQUE PATÓN



ARCTIC THUNDER (PS2)

Conseguir modo Expert
En la pantalla principal, justo antes de elegir el corredor que queramos, pulsa ●, ■, ●, ■, Start.

Conseguir modo Atomic Snowball
En la pantalla principal, justo antes de elegir el corredor que queramos, pulsa ■, ■, ■, L1, ●, Start.

Conseguir el modo Rooster Tails
En la pantalla principal, justo antes de elegir el corredor que queramos, pulsa R1, R2, L2, L1, ■, Start.

Conseguir el modo No Drones
En la pantalla principal, justo antes de elegir el corredor que queramos, pulsa ■, ■, ●, ●, L1, R1, Start.

Conseguir el modo Random
En la pantalla principal, justo antes de elegir el corredor que queramos, pulsa R1, R2, ■, ●, R1, R2, Start.

Conseguir el modo Random & Grappling Hooks
En la pantalla principal, justo antes de elegir el corredor que queramos, pulsa ●, ●, L2, ●, ●, L1, Start.

Conseguir el modo All Boost
En la pantalla principal, justo antes de elegir el corredor que queramos, pulsa ●, R1, R1, ●, R2, Start.

Conseguir el modo Random & Snow Bomb
En la pantalla principal, justo antes de elegir el corredor que queramos, pulsa ●, ●, R1, R2, Start.

Hacer a todos los corredores invisibles
En la pantalla principal, justo antes de elegir el corredor que queramos, pulsa ■, ●, ■, R2, ●, ●, Start.

Conseguir Superboost Wheelie
En la pantalla principal, justo antes de elegir el corredor que queramos, pulsa ●, L1, ■, R2, ■, L2, Start.

Conseguir el modo Clone
En la pantalla principal, justo antes de elegir el corredor que queramos, pulsa L1, L2, L2, ●, L1, ●, Start.

Sin Power Ups
En la pantalla principal, justo antes de elegir el corredor que queramos, pulsa ■, ■, ●, ■, R2, ■, Start.

BATMAN VENGEANCE (PS2)

Batarangs infinitos
Entra en la pantalla de Opciones. Una vez allí pulsa L1, R1, L2, R2. Si lo has hecho correctamente escucharás un extraño sonido, confirmando el código. A partir de ahora tienes todos los batarangs que quieras para acabar con los malos.

CITY CRISIS (PS2)

Conseguir todos los helicópteros
Completa todas las misiones Rescue para poder jugar con los helicópteros Bat y Pork en todos los modos.

Conseguir más modos
Completa todas las misiones Chase para poder jugar a la misión Final Rescue en el modo Mission y en el modo Time Attack.

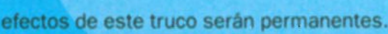
Activar modo Chase Car
Debes conseguir un grado A en todas las misiones y un grado S en el Bus Chase.

GRAND THEFT AUTO 3 (PS2)

Tanque
Mientras estés jugando, pulsa la siguiente combinación: ●, ●, ●, ●, ●, ●, R1, L2, L1, ▲, ●, ▲. Con ello conseguirás que aparezca un enorme tanque enfrente de ti. Este truco puedes repetirlo cuantas veces te haga falta.

Coche Dodo
Mientras estés jugando, pulsa la siguiente combinación: →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.

Bajar el nivel de 'Buscado'
Mientras estés jugando, pulsa la siguiente combinación: R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓. Si grabas la partida, los



efectos de este truco serán permanentes.

Subir el nivel de 'Buscado'
Mientras estés jugando, pulsa la siguiente combinación: R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←. Si grabas la partida, los efectos de este truco serán permanentes.

Todas las armas
Mientras estés jugando, pulsa la siguiente combinación: R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑. Para conseguir más munición, sólo tienes que repetir este truco.

Energía al máximo
Mientras estés jugando, pulsa la siguiente combinación: R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

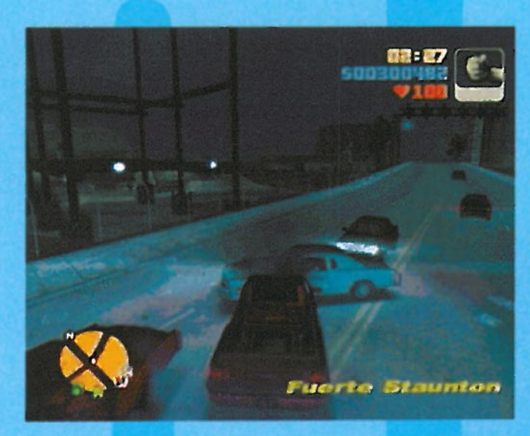
Armadura al máximo
Mientras estés jugando, pulsa la siguiente combinación: R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

Más dinero
Mientras estés jugando, pulsa la siguiente combinación: R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

Destruir todos los coches
Mientras estés jugando, pulsa la siguiente combinación: L2, R2, L1, R1, L2, R2, ▲, ■, ●, ▲, L2, L1.

Mejorar habilidades al volante
Mientras estés jugando, pulsa la siguiente combinación: R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, ▲. De esta manera, cada vez que pulses L3 o R3 conseguirás pegar saltos enormes con tu vehículo. Este truco es aún más bestia si utilizamos un vehículo con suspensión.

Niebla
Mientras estés jugando, pulsa la siguiente combinación: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ✕. Ahora activarás la niebla.



Cielos tapados
Mientras estés jugando, pulsa la siguiente combinación: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ■.
Lluvia
Mientras estés jugando, pulsa la siguiente combinación: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ●.
Tiempo normal
Mientras estés jugando, pulsa la siguiente combinación: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ▲.
Acelerar el paso del tiempo
Mientras estés jugando, pulsa la siguiente combinación: ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
Apariencia distinta
Mientras estés jugando, pulsa la siguiente combinación: →, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, →. ¡Imagínate poder convertirte en una abuelita asesina Uzi en mano!
Mosqueo callejero
Mientras estés jugando, pulsa la siguiente combinación: ↓, ↑, ←, ↑, X, R1, R2, L2, L1. Ahora los ciudadanos empezarán a mostrar conductas agresivas.
Revuelta callejera
Mientras estés jugando, pulsa la siguiente combinación: ↓, ↑, ←, ↑, X, R1, R2, L1, L2. Ahora los ciudadanos empezarán a emplear algo más que simples bates, y estarán muy, muy cabreados.
Locura callejera
Mientras estés jugando, pulsa la siguiente combinación: R2, R1, ▲, X, L2, L1, ↑, ↓. ¡Esto sí que es locura! Los mendigos empuñarán pistolas, la gente parará su coche para sacar bates y liarse a tortas, y hasta las abuelitas te querrán poner las pilas.
Un buggy de bonus
Completa las misiones de la Mafia en el modo Historia para conseguir el Buggy. Vuelve a Portland y ve al párking de los Diablo (donde está el teléfono de las misiones) entre las 19:00 y las 24:00 horas. Entonces te encontrarás el mismo Buggy que pudiste ver en el garaje de Joey en la misión de la Mafia.
Correr sí, pero sin cansarse
Para correr a un ritmo saludable sin fatigar al personaje, solo tienes que ir pulsando intermitentemente X, en lugar de mantenerlo apretado. De esta manera puedes correr durante periodos de tiempo más largos.

Dinero fácil
Busca rampas inclinadas en las que dar saltos enormes. Si vas a la suficiente velocidad, puedes saltar gracias a ellas por encima de obstáculos y edificios, e incluso de camiones. Si lo consigues, conseguirás el llamado 'Insane Bonus', que te reportará montones de ingresos.
Misión secreta
Ve a la Super Saver Grocery Store en Newport. Guarda el coche en el párking para conseguir una misión secreta en la que tendrás que hacer una carrera atravesando diversos checkpoints.

GUILTY GEAR (PS2)
Jugar con Dizzy y Testament
En la pantalla principal (donde aparece el mensaje 'Press Start') pulsa ↓, →, →, ↑, Start. Ahora, en el plantel de personajes inicial podrás elegir a Testament y a la misteriosa Dizzy.
Guilty Gear Mode
Alcanza el nivel 100 en el Survival Mode y derrota al último enemigo para activar esta opción.





HARD EDGE
Nuestro lector **Ilijas Sabic** nos pregunta por mail si podemos ayudarle con la excelente aventura *Hard Edge*. Aquí tienes algunas pistas.
Apariencia y armas alternativas
Completa el juego y salva la partida. Carga la partida y selecciona el personaje con el que acabaste la aventura. Pulsa Select en la pantalla de selección de personaje y elige 'ARMS' para acceder a nuevos vestidos o armas. Con ello también conseguirás la opción Sound Test con 16 canciones. Si tienes la paciencia suficiente para acabarte por segunda vez el juego, conseguirás más trajes y 8 canciones más, lo mismo que ocurrirá si lo acabas una tercera vez.
Disco de sistema
Encuentra las cinco medallas para iniciar la caja de música del bar en planta 26. Encuentra la nota escondida en el cuadro que hay en la puerta del bar. Ve a la caja de música y selecciona ERROR para conseguir el Disco de Sistema.
Código EDsistum
El código EDsistum es 618 753 294.
Cuerda de acero
La cuerda de acero que necesitas para entrar en el piso 27 puedes encontrarla en el suelo en la barrera de plasma del piso 26.
Musgo fluorescente
Con este ítem conseguirás resucitar a tu personaje si éste / ésta muere, restaurándole además de regalo todos sus puntos de vida al máximo. Lo encontrarás en el piso B6. Es recomendable que utilices el punto de grabación de este área, ya que es el último antes de enfrentarse a una serie de jefes finales antes de acabar el juego.

KLONOA 2 (PS2)
Jugar como Mometsuto
Sólo tienes que acabarte el juego para desbloquear a Mometsuto como personaje jugable.
Acceder a los niveles ocultos
Cada pantalla tiene seis estrellas. Si las recoges todas, conseguirás una muñeca. Sólo tienes que recoger 8 muñecas de este tipo para desbloquear el primer nivel oculto, y ocho más para el segundo.
Music Box
Para conseguir esta interesante opción, sólo debes acabarte los dos niveles ocultos.
Desbloquear imágenes
Debes recoger 150 gemas en cada nivel. Entonces serás recompensado con imágenes especiales en la Galería.





TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Gravedad lunar
Pausa el juego. Mantén apretado L1 y pulsa ↑, ↓. Si lo has hecho correctamente, temblará la pantalla confirmando el código. Ahora, sencillamente, flotarás con cada salto que des.

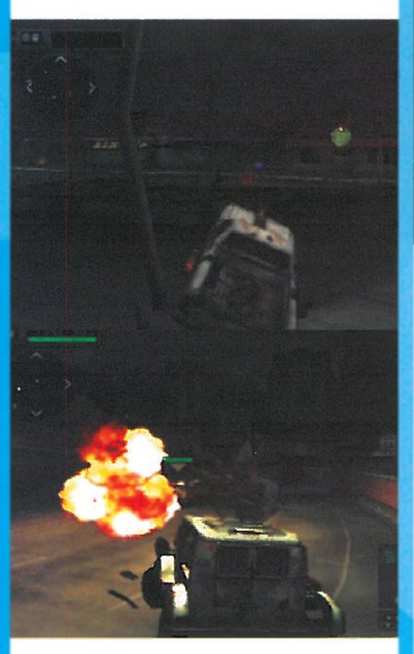
Cabezones
Pausa el juego. Mantén apretado L1 y pulsa →, ↓. Si lo has hecho correctamente, temblará la pantalla confirmando el código. Con ello, el perímetro craneal de tu patinador será realmente enorme.

¡Volareeeeee...!
Pausa el juego. Mantén apretado L1 y pulsa ↑, ←. Si lo has hecho correctamente, temblará la pantalla confirmando el código. Ahora, cuando saltes, si mantienes apretado el botón X te pondrás por las nubes, como el precio de los langostinos.

¡Se acabó!
Pausa el juego. Mantén apretado L1 y pulsa ↑, ↑. Si lo has hecho correctamente, temblará la pantalla confirmando el código. Ahora podrás ver una pequeña ventana en la parte inferior izquierda de la pantalla que te informará (¡uao! ¡pedazo de truco!) de la fecha en que se acabó este juego.

Especiales infinitos
Pausa el juego. Mantén apretado L1 y pulsa ↑, ↓. Si lo has hecho correctamente, temblará la pantalla confirmando el código. Ahora tendrás una barra de especiales infinita con la que realizar gran cantidad de trucos.

Chiquitines sí, gracias
Pausa el juego. Mantén apretado L1 y pulsa →, →. Si lo has hecho correctamente, temblará la pantalla confirmando el código. El patinador que manejes menguará de forma espectacular.



TWISTED METAL: BLACK (PS2)

Invulnerabilidad
Mientras estés jugando, mantén apretados L1 + R1 + L2 + R2. Ahora debes pulsar ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑. También puedes probar manteniendo apretados L1 + R1 + L2 + R2 y pulsando →, ←, ↓, ↑. Si lo has hecho correctamente, aparecerá un mensaje en pantalla confirmando el código. Para desactivarlo sólo debes reintroducir cualquiera de las combinaciones. Este truco funciona en los modos multijugador, Hystoria, Desafío y Resistencia.

Energía y turbos infinitos
Mientras estés jugando, mantén apretados L1 + R1 + L2 + R2. Ahora debes pulsar →, ←, ↓, ↑ lo más rápidamente posible. Si lo has hecho correctamente, aparecerá un mensaje en pantalla confirmando el código.



Súperpistolones
Mientras estés jugando, mantén apretados L1 + R1 + L2 + R2. Ahora debes pulsar X, X, ▲. Si lo has hecho correctamente, aparecerá en pantalla el mensaje 'Megapistolas Sí'. Ahora dispones de una doble metralleta más potente de lo habitual.

Matar de un tiro
Mientras estés jugando, mantén apretados L1 + R1 + L2 + R2. Ahora debes pulsar X, X, ↑. Si lo has hecho correctamente, aparecerá en pantalla un mensaje confirmando el código. Ahora con un solo disparo acabarás con cualquier enemigo.

¡¡Diossss!!
Mientras estés jugando, mantén apretados L1 + R1 + L2 + R2. Ahora debes pulsar ↑, X, ←, ●. Si lo has hecho correctamente, aparecerá en pantalla un mensaje confirmando el código. De esta forma activarás el llamado Modo Dios, con el que tienes armas, energía, turbo y especiales infinitos.

Armas por energía
Mientras estés jugando, mantén apretados L1 + R1 + L2 + R2. Ahora debes pulsar ▲, X, ■, ●. Si lo has hecho correctamente, aparecerá en pantalla un mensaje confirmando el código.

Conseguir a Yellow Jacket
En el nivel Junkyard, debes volar por los aires el avión con un misil de fuego. Encuentra el sitio en que se estrella, y métete dentro del avión. Encontrarás un área dentro del aparato que tiene un panel de ordenador. Destrúyelo y conseguirás a Yellow Jacket.

Conseguir a Warhawk
En el nivel Junkyard, conduce hasta la carretera destruida y encárate al gigantesco Hombrecillo Verde que cuelga de la grúa. Destrúyelo y un trozo del Hombrecillo aterrizará cerca del aplastador gigante. Utiliza el trozo para subir en el aplastador, y sube a lo alto

de éste. Atraviesa el edificio que encontrarás allí. Ahora, date la vuelta y verás una especie de 'cosa' en forma de cubo que está flotando enmedio del aire. Sólo tienes que atravesarlo conduciendo a través de él para conseguir a Warhawk.

Conseguir a ManSlaughter

En el nivel Prison, después de desembarcar en la isla, mira en la zona de los muelles. Encontrarás un power-up de los que recuperan energía (con la cruz roja) en algún lugar cerca de un montón de cajas. Destruye una de las cajas para revelar una rampa. Sube por la rampa y coge el power-up. Parte del barco estará cerca de las cajas. Dispara a esa parte del barco. Con ello, conseguirás descubrir un agujero. Ahora sólo te queda disparar a la palanca para conseguir al temible ManSlaughter.

Conseguir a Axel

Podrás desbloquear a Axel en el nivel Freeway. Antes que nada, es recomendable que acabes con todos los enemigos salvo uno o dos. Más o menos en el centro de este nivel hay un gran solar en el que encontrarás dos grúas enormes. La de la derecha sostiene una tubería, y la de la izquierda una caja. Apunta a la grúa de la izquierda para cargarte su caja de controles (en la caja del centro). Sólo necesitas golpearla una vez con algún tipo de misil. Si lo haces correctamente, la caja empezará a descender al solar. Dispárala... ¡y ya tienes a Axel!

Conseguir a Minion

Para jugar con este mastodonte con ruedas , sólo tienes que (¡glups!) pasarte el juego con TODOS los vehículos (incluidos los secretos). Ánimo, campeón.



Disparar Hielo

Para congelar a los enemigos, pulsa ↑, ↓, ↑ y R3 (apretar el stick analógico derecho).

Soltar mina

Pulsa →, ←, ↓ y R3.

Invisibilidad

Pulsa ←, ←, ↓, ↓ y R3.

Escudo

Pulsa →, →, ↓, ↓ y R3.

Salto

Pulsa simultáneamente L1 + R1.

Disparo trasero

Pulsa ←, →, ↓ + Botón de disparo (no gastarás energía haciéndolo).

CÓDIGOS

ACTION REPLAY

ESTOS CÓDIGOS –COMPATIBLES CON VARIOS CARTUCHOS DE TRUCOS– HAN SIDO PROBADOS CON LAS VERSIONES AMERICANAS DE LOS JUEGOS. ES POSIBLE QUE EN LAS VERSIONES ESPAÑOLAS ALGUNOS NO FUNCIONEN.

POWER DIGGERZ

Tiempo infinito
800F360C 0FFF
Dinero infinto
800D0468 FFFF
Dinero al máximo
800D0468 C9FF
800D046A 3B9A
Dinero extra
D0133624 1023
80133624 1021
Los ítems no cuestan nada
D0133628 02C0
8013362A 2400
Créditos infinitos
800CB988 0003
Créditos extra
D002F6C8 FFFF
8002F6C8 0001
Pulsa Select para acabar el nivel
D00CC620 0100
800CB980 0001
D00CC620 0100
800C80B8 0001
Tener todos los ítems
800D046C FFFF
800D046E FFFF
Salario acumulado al máximo
800CBC10 C9FF
800CBC12 3B9A
Códigos del modo License Test
Los niveles no acaban al golpear cosas
800C7E48 0064
Sin Demerit Marks (fallos)
8013D438 0000
Puntuación siempre perfecta
8013D444 0064
Códigos para acabar con puntuación perfecta
Prueba Knocking Down Poles
300CFB98 0064
Prueba Parking
300CFB99 0064
Prueba Driving Parking
300CFB9A 0064
Prueba Scooping Sand
300CFB9B 0064
Prueba Scooping Certain Volume Sand
300CFB9C 0064
Prueba Digging Deep Hole
300CFB9D 0064
Prueba Flat A Sand Mountain
300CFB9E 0064
Prueba Bury A Long Hole
300CFB9F 0064
Prueba Breaking Rocks
300CFBA0 0064
Prueba Carrying Goods
300CFBA1 0064

X-MEN MUTANT ACADEMY 2

Jugador 1 energía infinita
800ADE94 B400
800ADE96 B400
Jugador 1 25% de energía
D00ADE94 B400
800ADE94 2D00
D00ADE96 B400
800ADE96 2D00
Jugador 1 50% de energía
D00ADE94 B400
800ADE94 5A00
D00ADE96 B400
800ADE96 5A00
Jugador 1 75% de energía
D00ADE94 B400
800ADE94 8700
D00ADE96 B400
800ADE96 8700
Jugador 1 muerte de un golpe
D00ADE94 B400
800ADE94 0100
D00ADE96 B400
800ADE96 0100
Jugador 1 sin energía
800ADE94 0000
800ADE96 0000
Jugador 1 nunca gana
800ADF60 0000
Jugador 1 necesita 1 victoria para ganar
D00ADF60 0000
800ADF60 0001
Jugador 2 25% de energía
D00AE4E8 B400
800AE4E8 2D00
D00AE4EA B400
800AE4EA 2D00
Jugador 2 50% de energía
D00AE4E8 B400
800AE4E8 5A00
D00AE4EA B400
800AE4EA 5A00
Jugador 2 75% de energía
D00AE4E8 B400
800AE4E8 8700
D00AE4EA B400
800AE4EA 8700
Jugador 2 muerte de un golpe
D00AE4E8 B400
800AE4E8 0100
D00AE4EA B400
800AE4EA 0100
Jugador 2 sin energía
800AE4E8 0000
800AE4EA 0000
Jugador 2 nunca gana
800AE5B4 0000
Jugador 2 necesita 1 victoria para ganar
D00AE5B4 0000
800AE5B4 0001
Tiempo infinito
800AA958 0063
Golpear en cualquier parte (ambos jugadores)
D001CFC4 0043
8001CFC6 2400

RÁNKINGS

LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

PSX

1 METAL GEAR SOLID BAND
2 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND (PLATINUM)
3 FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
4 SILENT HILL (PLATINUM)
5 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
6 MOTO RACER WORLD TOUR (PLATINUM)
7 X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
8 COLIN MCRAE RALLY 2 (PLATINUM)
9 DRIVER 2 (PLATINUM)
10 SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGON (PLATINUM)

PS2

1 GRAN TURISMO 3 A-SPEC
2 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
3 ESTO ES FÚTBOL 2002
4 ALONE IN THE DARK 4: TNN
5 DARK CLOUD
6 TEKKEN TAG TOURNAMENT
7 MOTO GP
8 F1 2001
9 OPERATION WINBACK
10 ONIMUSHA WARLORDS

N 64

1 POKÉMON STADIUM 2
2 PAPER MARIO
3 EXCITEBIKE 64
4 LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK
5 BANJO TOOIE
6 PERFECT DARK
7 MARIO TENNIS
8 MARIO PARTY 2
9 KIRBY 64 (THE CRYSTAL SHARDS)
10 SUPER SMASH BROS.

DREAMCAST

1 SONIC ADVENTURE 2
2 SONIC ADVENTURE
3 RESIDENT EVIL 3
4 SOUL CALIBUR
5 TOY RACER
6 ALONE IN THE DARK 4: TNN
7 90 MINUTOS SEGA CHAMPIONSHIP FOOTBALL
8 OUTTRIGGER
9 SHENMUE
10 VIRTUA TENNIS

Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.

LOS 10 MEJORES (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **2.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 16**

3 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 29**

4 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 10**

5 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

6 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 14**

7 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 10**

8 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 12**

9 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

10 ALONE IN THE DARK 4: TNN
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **7.490** ANÁLISIS **PLANET 33**

¡PARTICIPA EN *LOS 10 MEJORES*!

ENVÍANOS TU RÁNKING CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A:
PLANETSTATION · EDITORIAL AURUM
concurso *'LOS 10 MEJORES'*
C/ Joventut, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT
E-MAIL: planet@intercom.es
FAX Nº 93 652 45 25

GANADORA DEL CONCURSO LOS 10 MEJORES JUEGOS PLANET 37
ÁNGELA PORTILLO GARCÍA





LOS MEJORES DEL MES

1 JAK & DAXTER
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**

2 GRAND THEFT AUTO 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ACCIÓN**

3 KLONOA 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**

4 TWISTED METAL: BLACK
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **COMBAT CARS**

5 BURNOUT
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 JAK & DAXTER
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 37**

2 GRAND THEFT AUTO 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **10.990** ANÁLISIS **PLANET 37**

3 GRAN TURISMO 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 34**

4 RE CODE: VERONICA X
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **10.490** ANÁLISIS **PLANET 36**

5 MOTO GP
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 29**

6 ONIMUSHA: WARLORDS
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **10.990** ANÁLISIS **PLANET 34**

7 TIME CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 36**

8 DEAD OR ALIVE 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 27**

9 ZOE
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 31**

10 SHADOW OF MEMORIES
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 30**

LOS MÁS ESPERADOS

1 METAL GEAR SOLID 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

2 DEVIL MAY CRY (PS2)
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**

3 FINAL FANTASY X (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**

4 VIRTUA FIGHTER 4 (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

5 MAXIMO (PS2)
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **ARCADE**



RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **2.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

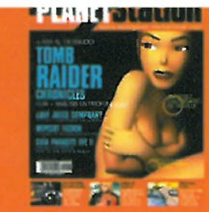
2 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 14**

3 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 22**

4 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 12**

5 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**








PLANETSTATION CUMPLE

PLANETSTATION 33 Y 1/3: ¡QUE ALGUIEN LOS PARE!

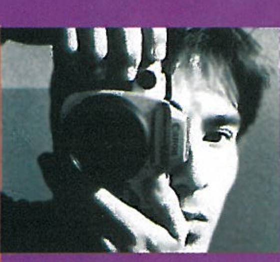


De izquierda a derecha: Holybear, Snatcher y T-Virus en un casting para el *Planeta de los Freaks*

La presión (y la falta de desodorante, que ya nos diréis: las nubes no sabemos a qué huelen, pero una Redacción después de 3 años de trabajooo...) han podido con algunos de nuestros queridos excompañeros, que han pasado a mejor vida.

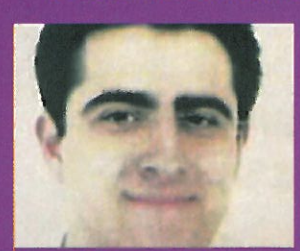
Y claro, después de la desbandada general alguien tenía que limpiar todo esto y pagar la cuenta del Bar Tolo. Como reza el dicho, "sólo los auténticos héroes permanecen", algo que podéis observar en la foto de los actuales miembros de *Planet* (aunque en este caso se trate de los que menos corrían). Buena prueba de ello es nuestro director Snatcher, que un buen día se sentó en la silla de Drako y no se le ocurrió nada mejor que decir "oye, pues se está cómodo aquí". Desde entonces no le dejamos levantarse de su poltrona y le hacemos creer que dirige los designios de la revista (angelito...) porque un director de verdad nos saldría demasiado caro. El incombustible Jefe de Redacción Holybear, el miembro más veterano (nosotros preferimos llamarle más 'primo', pero bueno) de *PlanetStation* simplemente aseveró: "¡No me moveráaaaaan!" (normal: la empresa todavía no ha ahorrado lo suficiente para comprar una grúa a reacción nuclear...). Por su parte, el recientemente incorporado redactor T-Virus, curtido en mil batallas contra Dreamcasts y PS2s como colaborador mercenario, dice: "Es que perdí veinte duros por algún sitio, y hasta que no los encuentre no me largo de aquí".

COLABORADORES PLANETARIOS



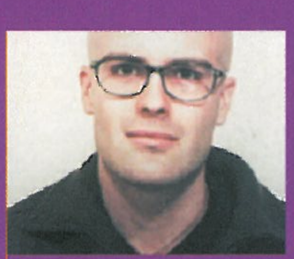
NOMBRE **El Chino**
EDAD **Temprana**
SELLO DE MARCA **Despeinado... siempre despeinado**
ÚLTIMO VICIO **Comer Minibollycaos a mediodía**
OBRA MAESTRA **Mantener el orden en el sitio donde vive**
RÉCORD **Encontrar unos pantalones de su talla sin tener que acudir a la sección de niños**
MANCHA EN EL HISTORIAL **Su excesiva puntualidad**





NOMBRE **Daley (por Daley Thompson, el protagonista del gran *Decathlon* de Amstrad CPC 464)**
EDAD **25**
SELLO DE MARCA ***Just play it***
ÚLTIMO VICIO **Chupar con gracia un chupa-chups en la parada del autobús**
OBRA MAESTRA ***ISS Pro Evolution 2***
RÉCORD **9,20 m. en salto de longitud en el *Decathlon* de Amstrad CPC 464**
MANCHA EN EL HISTORIAL **No haber llegado más allá de la tercera fase de *Sonic***

NOMBRE **Rubencebú**
EDAD **La imprescindible**
SELLO DE MARCA **Me da igual mientras no sea de garrafón**
ÚLTIMO VICIO **Fumar café y beber tabaco**
OBRA MAESTRA ***Virtua Tennis***
RÉCORD **Estar jugando durante 20 horas al día al mismo juego**
MANCHA EN EL HISTORIAL **Pues no me había pasado nunca...**



NOMBRE **Molodian**
EDAD **Ciertas personas no identificadas afirman que puso una cinta de Joy Division en un Spectrum a los 12 años, pero nadie sabe con certeza su edad, ni si está vivo o muerto**
SELLO DE MARCA **X, por el desconocimiento absoluto de su persona**
ÚLTIMO VICIO **Un exquisito vino, pasta italiana, Bach sonando de fondo y un libro de Beckett sobre la mesa recrean a la perfección su cena existencialista ideal, aunque el vicio se incrementa enormemente si añadimos *Resident Evil Code: Veronica* tras la comida**
OBRA MAESTRA **La saga *Mario* de Nintendo absorbió gran parte de sus neuronas y desgastó peligrosamente las yemas de sus dedos**
RÉCORD **Obtuvo con facilidad todos los carnets de *Gran Turismo* para después suspender un número indeterminado de veces la teórica y la práctica del examen de conducir**
MANCHA EN EL HISTORIAL **Mónica Lewinsky**



NOMBRE **Ratamono**
EDAD **25. Mental, menos**
SELLO DE MARCA **Bacardi**
ÚLTIMO VICIO ***Crash Bandicoot* a 4 jugadores**
OBRA MAESTRA ***Resident Evil 2***
RÉCORD **Más de 48 horas *non-stop playing***
MANCHA EN EL HISTORIAL **De café**



NOMBRE **Manjimaru**
EDAD **22**
SELLO DE MARCA ***I love japaneses girls***
ÚLTIMO VICIO ***Generation of Chaos***
OBRA MAESTRA **Toda la saga *Dragon Quest*, composiciones de Yuzo Koshiro y demás exquisiteces tecnolúdicas**
RÉCORD **Perder el sentido del horario jugando al *Emerald Dragon* de PC-Engine**
MANCHA EN EL HISTORIAL **Que el Atleti bajara a segunda**













SU TERCER ANIVERSARIO

CARTAGEDDON III: LOS LECTORES MUTANTES ATACAN DE NUEVO

¡Qué razón tienen los que dicen que tenemos los lectores que nos merecemos! Aquí tenéis una muestra de las cartas del tercer año de vida de *Planet* para demostrar que, al lado de los que nos leen, nosotros somos el colmo de la normalidad.

JAVIER RUIZ, PLANET 31
Jelou vroders **(suspenso claro), ¿qué tal por *El Paraíso del Picao*?**

DAVID TOMÁS, PLANET 31
Yo sólo quiero ver mi nombre impreso en papel y no hace falta que pongáis nada más, ni que respondáis a las preguntas.

DANIEL RODRÍGUEZ, PLANET 31
Atención: se vende cama, par de pestañas y vida social por falta de uso.

SILVIA RODRÍGUEZ, PLANET 32
Yo creo que el rol es como la vida cotidiana, lleno de intríngulis, como las mates o tomar decisiones en vivo, como ir al cole o quedarte en cama fingiendo que estás enfermo.

HAYATO, PLANET 32
¿Cómo va todo? Bien ¿no?... supongo... digo yo... no sé... mira a ver... vosotros sabréis... yo qué sé... a mí me va todo bien, gracias.

EL NIÑO STATION, PLANET 32
¿Me dais (decir, no regalar) un juego bueno y que aterrorice (de miedo)?

LOLA PINTOR, PLANET 33
He pensado que una vil venganza cuando no le dé la gana de saltar sin caerse sería hacer que se le hinchen las tetas hasta que exploten y desparrame la silicona por la pantalla.

CLAUDIA LLOPIS, PLANET 33
Ya llevo varios años comprando estas revistas y siempre me pregunto qué son las siglas 'PS2'.

MILLÁN LORENZO, PLANET 34
¿Qué pasa con Nemesis mientras se desarrolla la acción de *RE 2*? ¿Se va de cañitas con Nikolai?

MIGUEL ÁNGEL RÓDENAS, PLANET 34
¿Es verdad que van a sacar un juego de *Gran Hermano*? Decidme que no, no quiero tener que tirarme por el puente.

GUILLEM SORIANO, PLANET 34
Hola Playeros, ¿qué tal? Yo fatal. Estoy hasta los pus co****s de tener que ir al instituto.**

EDUARDO BILBAO, PLANET 35
¿Por qué c* habéis cambiado los p**** planetas? No me gusta eso de 0 a 10, que va a parecer que les ponéis notas a los juegos.**

CARLOS LARROSA, PLANET 35
Bueno, arreando que viene gerundio.

MARCOS MARTÍN, PLANET 35
Os sigo desde el número 29, aunque me faltan el 31, 32, 33.

CARLOS ESTÉBANEZ, PLANET 36
Vuestra revista cada vez me gusta menos 'por las pocas novedades PSX', aunque seguís siendo la mejor.

MIGUEL, PLANET 36
Las cucarachas en el cuartel son tan grandes que te descuidas y se beben tu calimocho.

TIDUS, PLANET 36
Quisiera machacaros la cabeza con mis preguntas (...).

UN AÑO EN TITULARES

El equipo de documentación de *PlanetStation*, en un esfuerzo sin precedentes (y sin-vergüenza) ha conseguido recopilar los titulares que han destacado por su originalidad (risas), ingenio (más risas), y audacia informativa (carcajada general).

"NO INVENTARÉ TITULARES ESTÚPIDOS NO INVENTARÉ TITULARES ESTÚPIDOS NO INVENTARÉ TITULARES ESTÚPIDOS..."
THE SIMPSONS WRESTLING, PLANET 25

"CON 'T' DE TAI-CHI"
TEKKEN TAG TOURNAMENT, PLANET 26

"LA VETERANÍA NO ES UN *GRADIUS*"
GRADIUS III&IV, PLANET 26

"SANGRE, SUDOR Y CASPA"
DUKE NUKEM LAND OF THE BABES, PLANET 27

"NÚMERO UNO EN VENDAS"
THE MUMMY, PLANET 27

"MENOS MAL QUE ES SÓLO VIRTUAL"
VIRTUAL KASPAROV, PLANET 27

"GRAN LANCHISMO"
AQUA GT, PLANET 28

"FREESTYLE *MOTOPUAGH*"
MCGRATH VS. PASTRANA, PLANET 28

"*SURFE* MAMÓN"
SKY SURFER, PLANET 28

"*POINT* Y FINAL"
POINT BLANK 3, PLANET 29

"EL RETORNO DE BUZZZZZ... ZZZZ... ZZZZ..."
BUZZLIGHTYEAR OF STAR COMMAND, PLANET 29

"¡ZOÉ, QUÉ JUEGO!"
Z.O.E, PLANET 30

"SÓLO SE VIVE DIEZ VECES"
SHADOW OF MEMORIES, PLANET 30

"YO TE MATO, TÚ ME MATAS, ÉL NOS MATA..."
QUAKE III, PLANET 31

"ESTO ES UN GRAN PREMIO, Y NO LA *BONOLOTUS*"
LOTUS CHALLENGE, PLANET 31

"TRATA DE ARRANCARLO, BATMAN"
BATMAN GOTHAM CITY RACER, PLANET 31

"TEN A MANO UNOS PANTALONES MARRONES"
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE, PLANET 32

"CÓRTAMELO FINITO, CORASÓN"
KENGO MASTER OF BUSHIDO, PLANET 32

"MIRA QUIÉN HABLA... AHORA"
FINAL FANTASY X, PLANET 33

"CARIÑO, HE POLIGONADO AL NIÑO"
RUGRATS EN PARÍS, PLANET 33

"EL TURISMO, QUÉ GRAN INVENTO"
GRAN TURISMO 3 A-SPEC, PLANET 33

"HABÍA UNA VEZ UN PATITO CHIQUITITO"
TINY TOON: PLUCKY'S BIG ADVENTURE, PLANET 34

"*MUSHA* DIVERSIÓN"
ONIMUSHA: WARLORDS, PLANET 34

"QUE NO TE DEN LIEBRE POR GATO"
KLONOA 2: EL MUNDO DE LUNATEA, PLANET 35

"MEGAMAN, TÚ VALES X5"
MEGAMAN X5, PLANET 35

"EL JUEGO QUE QUITA EL MONO"
LA FUGA DE MONKEY ISLAND, PLANET 35

"SALTA, SALTA, SALTA SIN PARARRRR..."
RUMBLE RACING, PLANET 35

"ELLA LOS PREFIERE *ZOMBIEX*"
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X, PLANET 36

"CON MIL CABALLOS POR BANDA"
POWER DIGGERZ, PLANET 36

"EN EL NOMBRE DE CAINE"
THE ITALIAN JOB, PLANET 36



¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO **¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!** Y, **DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!** INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con un mando de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.
1 año de PlanetStation + controlador - 15% descuento (sobre el precio de portada) = ¡4.950 pesetas!

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + 1.500 en gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:
Apellidos:
Dirección: Nº: Piso:
Código postal: Población:
Provincia:
Teléfono:

FORMA DE PAGO
- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº
Nombre del titular: Caducidad:
Firma: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DOMICILIACIÓN BANCARIA
Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Calle
Nº Código postal
Población
Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Nº Entidad) (Nº Oficina) (D.C.) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

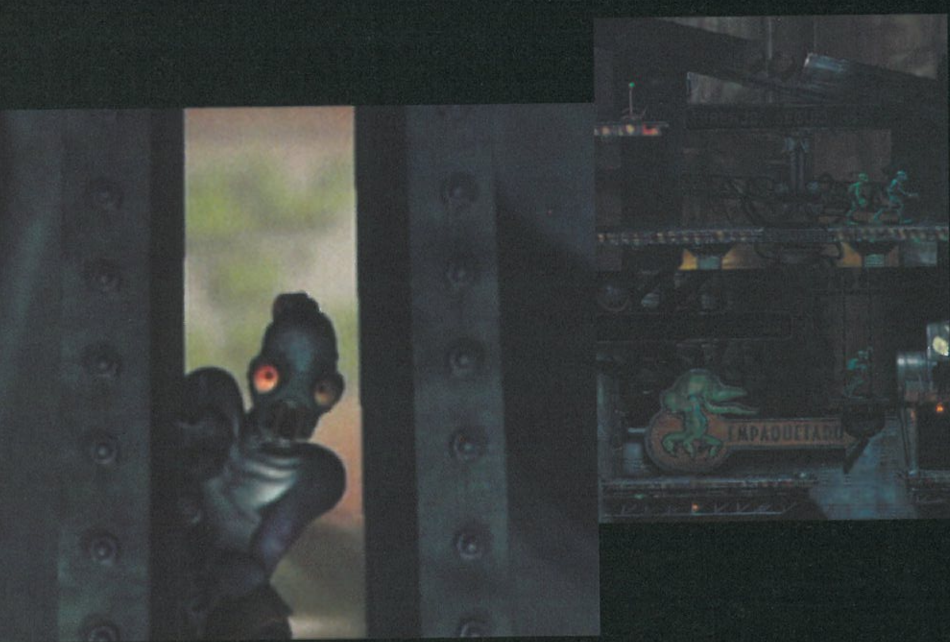
, a de de 2001
(Población) (día) (mes)

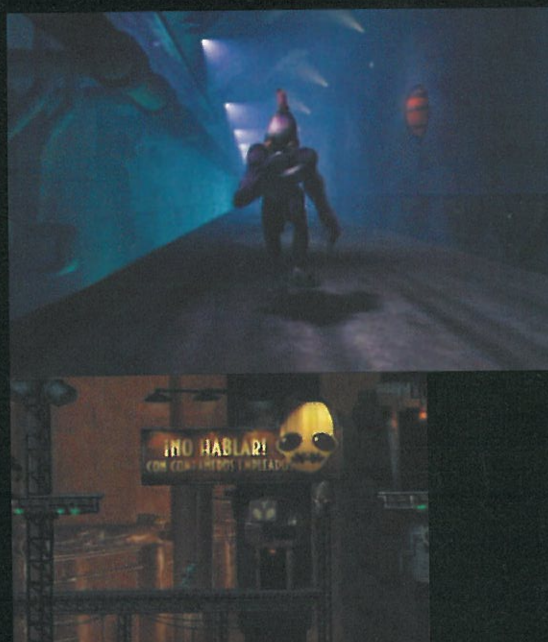
Enviar este cupón a: Comercial Atheneum Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

*AVISO AL PRECIO FINAL DE SUSCRIPCIÓN SE DEBE AÑADIR 1.500 PESETAS DE GASTOS DE ENVÍO.
Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa. AVISO: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos. NOTA: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61). NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.

LA ESTRELLA INVITADA...

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAREMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.





ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

UN MUNDO MUY RARO

DESARROLLADOR **ODDWORLD INHABITANTS**
EDITOR **GT INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
AÑO DE ORIGEN **1997**

Ahora que después de un golpe de mano (o, mejor dicho, de talonario) la saga *Oddworld* continuará con su tercera parte en la X-Box del señor Gates (con *Munch's Oddysee*), es un buen momento para echar la vista atrás y recordar el primer juego de la serie *Oddworld: Abe's Oddysee*.

Aunque gráficamente ha quedado en algunos aspectos desfasado (no olvidemos que el juego se puso a la venta en 1997) la verdad es que sus puzzles, la inteligencia de su desarrollo y el doblaje al castellano siguen siendo impresionantes.

El argumento nos sitúa en una planta trituradora de carne en la que los Mundokon trabajan como esclavos. Abe, el protagonista , pertenece a esta raza y descubre que los tiránicos dueños de la fábrica han ideado un nuevo producto alimenticio compuesto principalmente por los propios Mundokon.

El objetivo de *Oddworld: Abe's Oddysee* es, por supuesto, salvar la vida de Abe, pero también liberar a todos los miembros de su raza que podamos y acabar de paso con la planta. Para conseguirlo deberemos combinar los saltos típicos de los plataformas de toda la vida con la resolución de una serie de puzzles bastante ingeniosos que incluyen el hacer de guía de algunos compañeros para llevarlos hasta unos portales de teletransporte. En el camino nos encontraremos con distintos enemigos a los que deberemos evitar (e incluso poseer) que, al igual que los Mundokons, cuentan con una inteligencia artificial muy elaborada. De hecho, la IA del juego fue bautizada como A.L.I.V.E. (Alive Life Forms in a Virtual Environment) y lo cierto es que consigue crearnos la sensación de que estamos interactuando con toda una serie de personajes con vida propia.

Este interesante híbrido entre los títulos de plataformas y los de puzzles tuvo su continuación poco después en *Oddworld: Abe's Exoddus* y, además de por todos sus aciertos, también pasó a la historia por una dificultad que resulta a menudo desesperante. Por suerte también resulta lo suficientemente divertido como para probar una y otra vez hasta conseguir pasarnos la dichosa pantalla en que hayamos quedado atascados.

DEBEREMOS COMBINAR LOS SALTOS TÍPICOS DE LOS PLATAFORMAS DE TODA LA VIDA CON LA RESOLUCIÓN DE UNA SERIE DE PUZZLES BASTANTE INGENIOSOS



EL LENGUAJE DE LOS MUNDOKONS

Uno de los mayores encantos de *Oddworld: Abe's Oddysee* es la posibilidad de comunicarse con los otros Mundokons para llevarlos a las puertas de teletransporte. Abe dispone de un nutrido vocabulario que va desde los típicos "Hola" o "Sígueme" hasta silbidos o... ejem... pedos. Lejos de tratarse de un simple recurso para causar la hilaridad del respetable público, los desarrolladores se las ingeniaron para que esta curiosa forma de comunicación fuera un paso más allá en la segunda parte...



FINAL FANTASY XXX: PROBLEMAS EN EL ASILO

Videojuego del Milenio desarrollado por **Eva Escalarte (Torrente, Valencia)** Género Inserso-RPG **1er Premio** Pistola **Falcon**



Año 2080. Una nueva entrega de *Final Fantasy* está a punto de salir al mercado. Las tecnologías son tan dueñas de todos los sectores de la vida humana que incluso los personajes virtuales consiguen evolucionar a la par que los videojuegos.
Humanos, ¿recuerdan a Squall, Yitán, Vivi... tal y como los conocimos en épocas pasadas?. Ahora se lanzan al mercado con sus interminables aventuras, pero sin moverse del lugar en el que les corresponde estar. Pésimos escenarios, peores gráficos, movilidad lenta, jugabilidad vergonzosa y aburridos temas avalan la 30ª entrega de la saga más antigua conocida por el hombre.
El tema se basa principalmente en ir por el asilo, jugando al dominó y a la petanca contra tus enemigos para conseguir las medicinas que necesitan los personajes del juego para salvar a sus compañeros de entregas anteriores repartidos por todas partes. ¿Luchas? ¡Pues claro! Como en las 29 entregas anteriores, surgirán peleas contra gigantescas dentaduras postizas, así como contra no menos temibles, duchas y ambientadores.

Opinión Planet Este Videojuego del Milenio nos ha llamado la atención porque su autora ha creado a su alrededor todo un universo *cyberpunk* mezcla de *Matrix*, *Blade Runner* y *Nirvana* en el que los protagonistas de cualquier aventuras consolera tienen vida propia y envejecen como cualquier ser humano. No sabremos si entre ellos también habrá un Elegido que salve al mundo del dominio de las computadoras, pero recemos para que si existe no sea ese deleznable bicho llamado Hugo.

FINAL CEREMONY X

Videojuego del Milenio desarrollado por **Luis Escalarte (Torrente, Valencia)** Género **Bodorrio-RPG**
Premio de Consolación **Pad Hyper eXtreme**

Novedosísimo juego el lanzado por la Casa Real Española. Los gráficos han sido cuidados al detalle para asemejarse lo máximo posible a sus principales personajes: el Seed Felipe y la galvadiense Eva Summum. El juego se desarrolla en tierras españolas y su objetivo es la boda entre los protagonistas. ¿Te suena de algo? ¿Será una indirecta? Juzga por ti mismo...

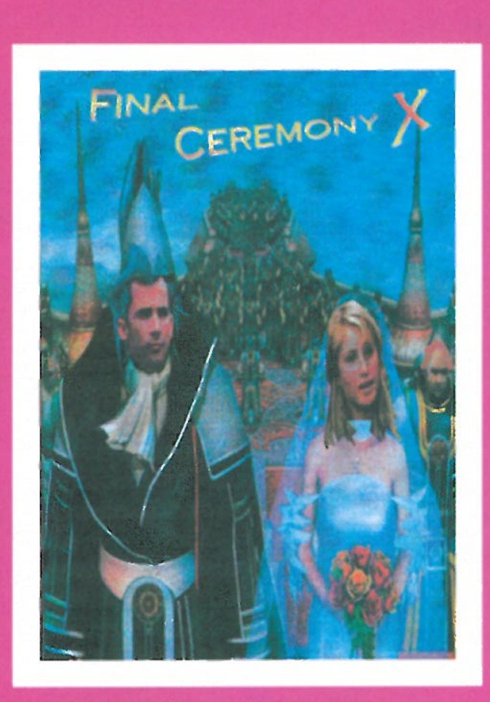
Opinión Planet Si ese Dúo Pimpinela de la prensa rosa que son Jesús Mariñas y Karmele Marchante tuvieran que desarrollar un videojuego, seguramente sería algo parecido a esto... aunque dudamos que lo hicieran con el permiso de la Casa Real Española. Y manteniéndonos en el tema bodas, estaría bien complementar este *Final Ceremony X* con un *Metal Gear Tuno*, en el que haya que utilizar todas nuestras dotes de ocultación para evitar a toda costa tener que presencia la enésima interpretación de *Clavelitos* con guitarra y pandereta.

TOMB RAIDER 3

El Peor Truco por **Enrique Martínez (Palma de Mallorca)**
Premio **Tarjeta 2Mb**

Un día estaba jugando con mi *Tomb Raider 3* y apreté R2 + ■ + ● + ●... Quería hacer un truco de armas pero me salió mal. Con aquella combinación de botones lo que ocurrió fue que a Lara se le inflaron los pechos y, cuando se acercaba un enemigo, se quedaba admirando su volumen pectoral y yo podía aprovechar para eliminarlos fácilmente.

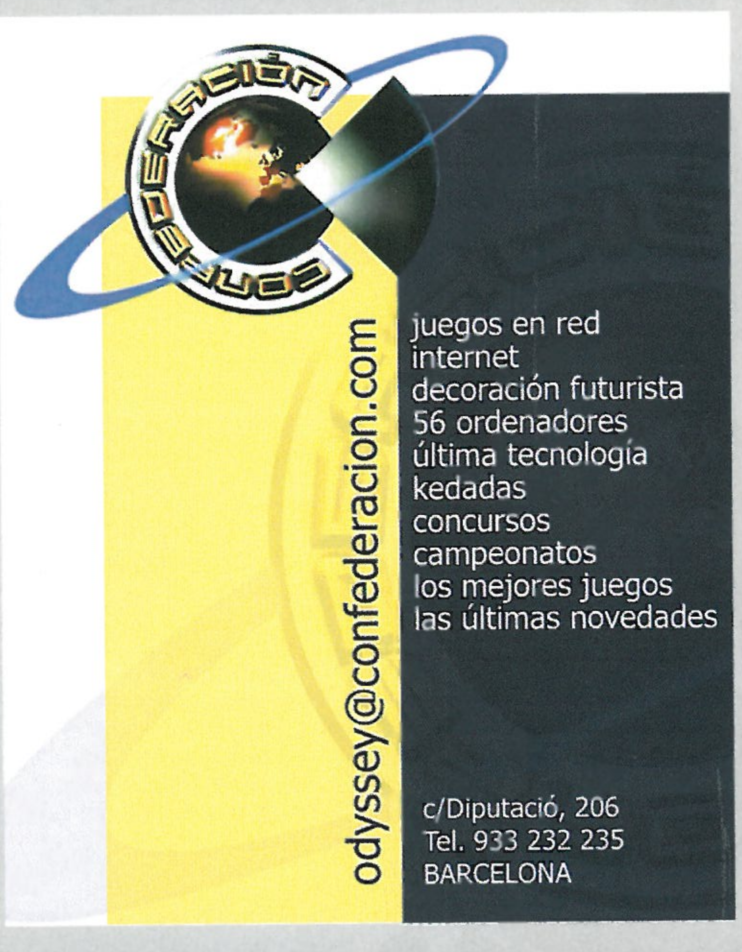
Opinión Planet Como reza el dicho popular, 'Tiran más dos t**** que dos carretas'. Y la prueba fehaciente es este Peor Truco que sospechamos que los desarrolladores de Core Design usan cada vez que desarrollan un nuevo juego (si no, no nos explicamos el progresivo aumento de talla de Lady Lara Croft). ¿Será ése el secreto de que tantos y tantos jugones queden hipnotizados ante las poderosas razones de Larita?



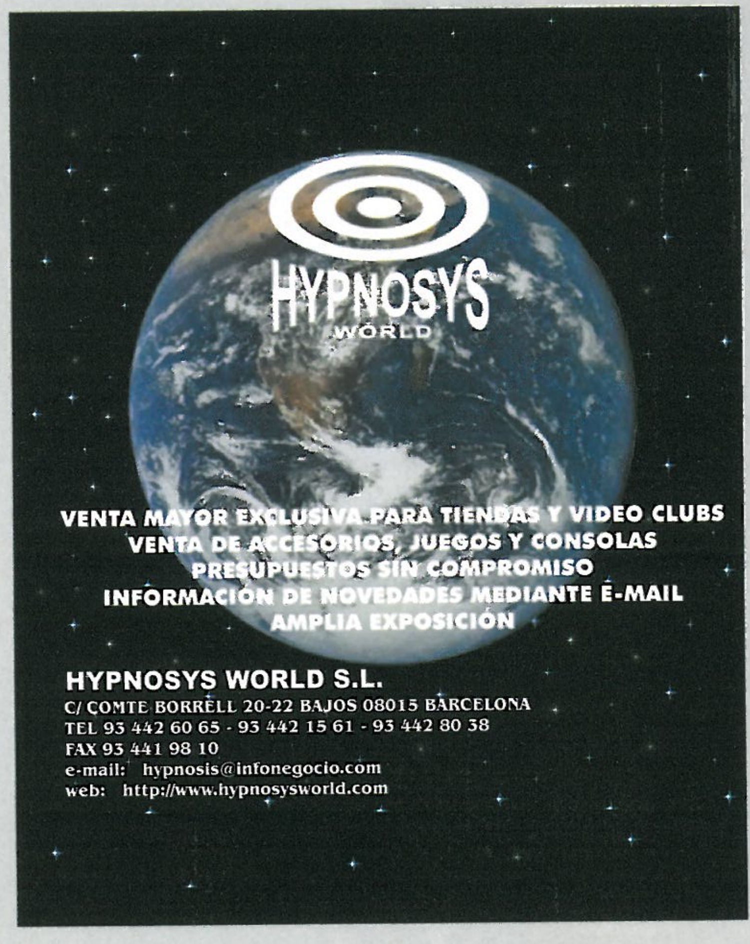
FUERA DE ÓRBITA

¡ESTA SECCIÓN CAMBIA!

El próximo mes *Fuera de Órbita* pasará por el taller para una puesta a punto completa, así que a partir de ahora sólo premiaremos un Videojuego del Milenio (y ningún Peor Truco). Así que si queréis seguir que vuestras creaciones sigan saliendo en esta sagrada revista y ganar regalillos, escribid a:
C/Joventut 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
o bien enviad un e-mail a **planet@intercom.es**


juegos en red
internet
decoración futurista
56 ordenadores
última tecnología
kedadas
concursos
campeonatos
los mejores juegos
las últimas novedades
odyssey@confederacion.com
c/Diputació, 206
Tel. 933 232 235
BARCELONA


¡CONSOLAS!
todo en videojuegos
COMPRAMOS Y VENDEMOS
NUEVO Y USADO
MODERNO Y ANTIGUO
MUY PRONTO NOS VERÁS EN LA MAS SURTIDA
PÁGINA DE JUEGOS DE INTERNET CON
LOS MEJORES PRECIOS, ESTÁTE ATENTO
VENDEMOS Y COMPRAMOS EN TODA ESPAÑA
ESTAMOS EN:
MÓSTOLES, CALLE SIMÓN HERNANDEZ, 53
CENTRO COMERCIAL VILLAFONTANA
EL TELEFONO Y FAX: 916.475.788
INTERNET: v-consolas@terra.es


HYPNOSYS
WORLD
VENTA MAYOR EXCLUSIVA PARA TIENDAS Y VIDEO CLUBS
VENTA DE ACCESORIOS, JUEGOS Y CONSOLAS
PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO
INFORMACIÓN DE NOVEDADES MEDIANTE E-MAIL
AMPLIA EXPOSICIÓN
HYPNOSYS WORLD S.L.
C/ COMTE BORRELL 20-22 BAJOS 08015 BARCELONA
TEL 93 442 60 65 - 93 442 15 61 - 93 442 80 38
FAX 93 441 98 10
e-mail: hypnosis@infonegocio.com
web: http://www.hypnosysworld.com


Multi GAMES
VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS
Y VIDEOCLUBS
GAME BOY COLOR
Dreamcast
NINTENDO64
PC CD-ROM
ASESORAMIENTO Y PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO EN APERTURAS.
VENTA DE JUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.
INFORMACIÓN ANTICIPADA DE TODAS LAS NOVEDADES.
AMPLIA EXPOSICIÓN.
DVD
VIDEO
EL DVD PUEDE SER TU NEGOCIO DE PELÍCULA.
CON NOSOTROS DISPONDRÁS DEL MÁS AMPLIO CATÁLOGO.
Pintor Maella,13 46023-VALENCIA Tlf: 963 31 83 30 Fax: 963 31 83 31
E-mail: multi@infonegocio.com



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Por fin, el mes que viene verá la luz una de las más esperadas creaciones del mundo de los videojuegos: *Metal Gear Solid 2*. Una obra maestra que sólo podrán disfrutar a partir del mes de noviembre americanos, japoneses... y lectores de *PlanetStation*, gracias al artículo exclusivo en que estamos trabajando. ¡Kojima, te queremos!

Y de obra maestra a obra maestra, y tiro porque me toca. Porque YA nos toca más bien a todos los usuarios occidentales jugar con *Devil May Cry*, uno de los grandes bombazos de estas Navidades. Los más diabólicos redactores ya lo están diseccionando y analizando, para ver si la versión PAL está a la altura de lo que todos esperamos.

Los vampiros de *Soul Reaver 2* se nos escabulleron el mes pasado. Pero estas Navidades nos hemos aprovisionado de un buen cargamento de ajos, crucifijos y cartas de recomendación de José Luis Moreno para afrontar la pronta llegada del chupasangres alado Raziel y su némesis Caín.

¿Todavía pensáis que lo más terrorífico de las Navidades son los especiales de Fin de Año televisivos? Eso es que no sabéis todavía lo que se oculta en *Silent Hill 2*, un pueblo plagado de atmósferas malsanas, criaturas mutantes y mucho, mucho terror psicológico por píxel cuadrado (qué susto, ¿no?).

A LA VENTA A MEDIADOS DE DICIEMBRE

NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

XPLODER

NO PODRAS ESPERAR HASTA NAVIDAD

XPLODER LITE PARA GAMEBOY™, XPLODER GBA™ Y XPLODER PS2™
DESCUBRELOS ESTAS NAVIDADES!



TENEMOS TODO ESTO

(Y EL CIELO TAMBIEN)





MUEBLE UNIVERSAL
para guardar tus juegos,accesorios y consola



PISTOLA SCORPION II
con puntero laser

MEMORIA 8Mb
para PS2TM

MANDO DUAL SHOCK PARA PS2TM



CABLE SCART
conversor de sistema pal /NTSC



MANDO DVD SURFER
todas las funciones de un mando a distancia
y ademas puedes jugar



PANTALLA 5" PARA PSoneTM

